

ANA AKIM SİNEMADA SANATIN İZLERİ

FİLM İNCELEMELERİ

Editörler
Ali Altan YÜCEL - Ulaş IŞIKLAR



Ana Akım Sinemada Sanatın İzleri

© **LİTERATÜRK**
academia 618

İnceleme-Araştırma 591

Bu kitap ve kitabın özgün özellikleri tamamen Nüve Kültür Merkezi'ne aittir. Hiçbir şekilde taklit edilemez.
Yayınevinin izni olmadan kısmen ya da tamamen kopyalanamaz, çoğaltılamaz.
Nüve Kültür Merkezi hukukî sorumluluk ve takibat hakkını saklı tutar.

Şubat 2026

Yayınevi Editörleri: **Muzaffer YILMAZ – Tarkan SULO CEVİZCİ**
Genel Yayın Yönetmeni: **İsmail ÇALIŞKAN**

ISBN 978-625-5593-47-4

T.C.
Kültür ve Turizm Bakanlığı
Yayıncı Sertifika No: 16195

Kapak Tasarım:  **DiZGiMiZANPAJ.COM**
Baskı Öncesi Hazırlık: **Mehmet ATEŞ** - meh_ates@hotmail.com

Baskı & Cilt: **Bulut Dijital Matbaa San. Tic. Ltd. Şti.**
Musalla Bağları Mh. İnciköy Sk. No. 1/A Selçuklu/KONYA
KTB S. No: 48120- Basım Tarihi: **ŞUBAT 2026**

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI
- Cataloging in Publication Data (CIP)-

YÜCEL, Ali Altan / IŞIKLAR, Ulaş
Ana Akım Sinemada Sanatın İzleri

ANAHTAR KAVRAMLAR

1. Ana Akım Sinema, 2. Sanatsal Anlatım, 3. Giriş Film, 4. Tür Filmi, 5. Uyarlama
- key concepts -
1. Mainstream Cinema, 2. Artistic Narration, 3. Artsy Film, 4. Genre Film, 5. Adaptation



"LİTERATÜRK
academia", Nüve Kültür Merkezi kuruluştur.

www.literaturkacademia.com

   / nkmliteraturk

Fevzi Çakmak Mh. Menemen Cd. E Blok No: 40 D: 1
(Yeni Matbaacılar Sitesi)

Karatay / KONYA Tel: 0.542.134 42 42 - 0.555.980 10 95

Anlaşmalı Dağıtım: Yeryüzü Basın Yayın Dağıtım Paz. San. ve Tic. Ltd. Şti.
Başakşehir Mh. İlgaç Sk. No: 8 Aa. Vadi Park Sitesi Zemin Kat
Başakşehir / İSTANBUL Telefaks 0 212 445 80 00

ANA AKIM SİNEMADA SANATIN İZLERİ FİLM İNCELEMELERİ

Editörler
Ali Altan YÜCEL - Ulaş IŞIKLAR



ÖNSÖZ

Geniş kitlelere yönelik, ticari ve popüler filmler ana akım sinema olarak sınıflandırılır. Bu tür filmler genellikle sanatsal kaygılar güdülmeden üretilen, endüstriyel ürünlerdir. Bu açıdan bakıldığında sinemada sanatın yalnızca sanat filmlerine özgü olduğu sonucuna varılabilir. Öte yandan zanaat ve sanat arasında her zaman kesin bir ayrım yoktur. Yıldız oyuncularını olan, yüksek bütçeli, yaygın olarak gösterilen bir ana akım film, yenilikçi anlatımıyla sanatsal özellikler de barındırabilir. Bu türden *girift* nitelikli bir film, bir katmanıyla ortalama seyirci tarafından takip edilebilirken diğer katmanıyla derin okumalara da imkân tanır.

Bu kitap, sekiz film incelemesi üzerinden ana akım sinemadaki sanatın izlerini sürmeyi amaçlamaktadır. İncelenen filmler son on yılın öne çıkan ana akım filmleri arasından seçilmiştir. Kitabın bölümleri film türlerine göre savaş, bilimkurgu, korku ve gerilim şeklinde sıralanmıştır. Kimi bölümlerde incelenen filmler yazarların tercihleri doğrultusunda özgün adlarıyla kullanılmıştır. *Ana Akım Sinemada Sanatın İzleri*'nin yalnızca akademik alan için değil, aynı zamanda sinemasever okuyucu için de faydalı bir kaynak olacağı inancındayız.

Yeni akademik yayın fikirleri üzerine bir sohbetimizde, birlikte bir kitap yazmayı önererek bu kitabın doğmasını sağlayan, değerli hocamız Prof. Burak BUYAN'dır. Geliştirdiği *girift film* terimiyle kitabın konu fikrini bulan ise, değerli hocamız Prof. Dr. Cengis ASİLTÜRK'tür. Bu iki hocamızın yanı sıra Doç. Nil ARKAN, Öğr. Gör. Ecem ŞEN, Dr. Öğr. Üyesi Tarık AYLAN, Dr. Öğr. Üyesi Burak YILMAZ ve Öğr. Gör. Umut KIRCA da

yazdıkları bölümlerle kitabın oluşumunu sağlamışlardır. Bu kitabın ortaya çıkışında emeği geçen tüm hocalarımıza teşekkürlerimizi sunarız.

Editörler
Ali Altan YÜCEL
Ulaş IŞIKLAR

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	5
İÇİNDEKİLER.....	7
GÖRSELLER LİSTESİ.....	9

Edebiyattan Sinemaya Serbest Bir Uyarlama:

Batı Cephesinde Yeni Bir Şey Yok

(Im Westen Nichts Neues, 2022) 11

Ali Altan YÜCEL

Özgün Bir Sinemasal Anlatı: *Dunkirk* 29

Burak BUYAN

Beden, Bellek ve Boşluk:

Blade Runner 2049'da Ontolojik Tekinsizlik..... 45

Gamze Nil ARKAN - Ecem ŞEN

Descartes, Spinoza ve Leibniz ile Birlikte

Star Wars'u İzlemek..... 63

Tarık AYLAN

Folklorik 'Ghoul' Vampir Tipolojisinin

Sinemasal Yolculuğundaki Son Durak:

Nosferatu (2024)..... 87

Ulaş IŞIKLAR

Korku Sonrası Kavramı ve *Ayin* (Hereditary, 2018)..... 105

Burak YILMAZ

Girift Bir Film: *Kutsal Geyiğin Ölümü*

(The Killing of a Sacred Deer, 2017).....121

Cengis ASİLTÜRK

Sinemanın Tabağında Ne Var?

***The Menu* Filmi ve Girift Anlatı.....139**

Umut KIRCA

GÖRSELLER LİSTESİ

ÖZGÜN BİR SİNEMASAL ANLATI: *DUNKIRK*

Görsel 1a ve 1b	Aks kırılması, (<i>Dunkirk</i> ©Warner Bros. Pictures)	40
Görsel 2a ve 2b	Aks kırılması, (<i>Dunkirk</i> ©Warner Bros. Pictures)	40
Görsel 3a ve 3b	Dunkirk Sahili, (<i>Dunkirk</i> ©Warner Bros. Pictures)	41

BEDEN, BELLEK VE BOŞLUK:

BLADE RUNNER 2049'DA ONTOLOJİK TEKİNSİZLİK

Görsel 1	Mori'nin <i>Tekinsiz Vadi</i> (Uncanny Valley) Grafiği (©Wikimedia Commons)	49
Görsel 2	Filmin açılış planında yer alan göz imgesi, (<i>Blade Runner 2049</i> ©Warner Bros. Pictures)	55
Görsel 3	Filmin açılış sahnesinde yer alan şehir imgesi, (<i>Blade Runner 2049</i> ©Warner Bros. Pictures)	55
Görsel 4	Niander Wallace'ın drone'lar aracılığıyla görme yetisi edinmesi, (<i>Blade Runner 2049</i> ©Warner Bros. Pictures)	56
Görsel 5	Luv gözetlemeyi yönettiği drone'lar aracılığıyla yapar, (<i>Blade Runner 2049</i> ©Warner Bros. Pictures)	57

EDEBİYATTAN SİNEMAYA SERBEST BİR UYARLAMA: *BATI CEPHESİNDE YENİ BİR ŞEY YOK (IM WESTEN NICHTS NEUES, 2022)*

Ali Altan YÜCEL*

Giriş

Edebiyat, sinema için tüm uyarlanamaz taraflarına rağmen vazgeçilmez bir kaynaktır. Bir okur sevdiği bir edebi eserin hayal ettiğinden farklı olacağını bildiği halde beyaz perdede nasıl hayat bulacağını merak eder. Senaristin ve yönetmenin yorumu, anlatım fikirleri, çıkardığı veya eklediği sahneler uyarlamayı özgün eserden farklı, dolayısıyla gizemli kılar. Bu nedenle bir eser sonsuz sayıda uyarlamalara açıktır. Film dilinin zaman içindeki değişimi de özellikle yeni nesil seyirci için yeniden uyarlama ihtiyacını doğurur.

Garp Cephesinde Yeni Bir Şey Yok, I. Dünya Savaşı'nın bir nesil üzerinde yarattığı fiziksel ve zihinsel tahribatı, Batı Cephesi'ne gönderilen bir Alman askerinin bakışından anlatan, yarı otobiyografik bir romandır. Yazar Erich Marie Remarque, eserini kendi savaş deneyiminin yanı sıra cephedeki bir arkadaşından edindiği bilgilerden hareketle yazmıştır (Sarısayın, 2024, s. 12). İlk defa Almanya'da 10 Kasım 1928'de tefrika halinde, 29 Ocak 1929'da ise tek cilt olarak yayımlanan bu savaş karşıtı roman, Haziran 1930'da 1 milyon adet baskıya ulaşarak büyük bir ün kazanmıştır. Sonraları Nazi Almanya'sında yasaklanan eser,

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema (İngilizce) Bölümü, ORCID:0000-0001-7537-6908, altanyucel@yahoo.com

10 Mayıs 1933'te Berlin Opera Meydanı'nda yakılan kitaplar arasında yer almıştır (Sarısayın, 2024, s. 11). Günümüze kadar 50 dile çevrilmiş olan *Garp Cephesinde...*'nin toplam baskı adedinin 20 milyon dolayında olduğu tahmin edilmektedir (Sarısayın, 2024, s. 17). Romanın üç film uyarlaması vardır. İlki, yönetmen Lewis Milestone'un *Garp Cephesinde Yeni Bir Şey Yok* (All Quiet on the Western Front, 1930) adlı sinema filmidir. İkincisi, yönetmen Delbert Mann'ın aynı adlı televizyon filmi *Garp Cephesinde Yeni Bir Şey Yok*'tur (All Quiet on the Western Front, 1979). Üçüncüsü ise yönetmen Edward Berger'in *Batı Cephesinde Yeni Bir Şey Yok* (*Im Westen nichts Neues*, 2022) adlı dijital platform filmidir.

Bu bölüm, yönetmen Edward Berger'in 2022 yapımı, *Batı Cephesinde Yeni Bir Şey Yok* (*Im Westen nichts Neues*) filmini konu almaktadır. Film, hem ana akım hem de sanat sineması özellikleri taşıması nedeniyle incelemeye uygun bulunmuştur. Çalışmada bu uyarlamanın anlatısal yeniliklerinin ortaya konması amaçlanmıştır. Sonuç olarak Berger'in filminin görece sadeleştirilmiş içeriğine karşın, tematik vurgusu artırılmış, serbest bir uyarlama olduğu varsayımında bulunulmuştur.

Çalışmanın bu Giriş bölümünün ardından Kuramsal Çerçeve bölümünde Senaryoda Simetri, Aciliyet ve Geciktirim ile Edebi Bir Eserin Sinemaya Uyarlanması, *Batı Cephesinde...*'nin Sinopsisi alt başlıklarına yer verilmiştir. Filmden bu çerçevede elde edilen veriler Bulgular bölümünde sıralanmıştır. Çalışma, Tartışma ve Sonuç bölümleriyle sonlandırılmıştır.

Kuramsal Çerçeve

Senaryoda Simetri

Senaryoda *simetri*, olay örgüsünün başlarındaki bir sözün, eylemin veya sahnenin sonlarında sonucu farklı olacak bir şekilde yinelenmesidir (Başol, 2010, s. 454). Bu sayede seyirci, karakterlerin benzer iki durum karşısındaki davranışlarını kıyas-

lama imkânı bulur. Simetri tematik, mekânsal, içeriksel veya metaforik olarak gerçekleşebilir. Tematik simetride karakterin filmin tematik yapısına koşut şekilde gerçekleşen değişimi sergilenir. Karakterin içinde bulunduğu benzer bir durumda verdiği farklı tepki ondaki değişimi gözler önüne serer. Örneğin başlangıçta belirli bir korkusu olan bir karakterin sonunda benzer bir duruma düştüğünde bu korkusunu yenmiş olduğu görülür. Mekân simetrisinde tetikleyici olayın gerçekleştiği mekâna geri dönülür ve çözüm burada gerçekleşir. Örneğin ihmal nedeniyle gerçekleşen bir trafik kazasında ailesini kaybeden bir karakter kazanın sorumlusu olan kişiden intikamını kaza yerinde alır. İçerik simetrisinde toplumun, alışkanlıkların değişimi söz konusudur. Başkarakter benzer bir durumda aynı tepkiyi verirken diğerleri farklı tepkilerde bulunurlar. Örneğin savaş öncesinde görüşleri ailesince desteklenen bir karakter savaş sonrasında evine gazi olarak döndüğünde aynı desteği göremez. Burada karakterin kendisi aynı kalmış olsa da geçen süre zarfında toplum ile birlikte ailesi de değişmiştir. Metaforik simetride filmde anlatılan geçmişe dair bir olay karakterler tarafından benzer şekilde tekrarlanır (Başol, 2010, ss. 455-456). Örneğin başkarakter gelişen olayların sonucunda kendisini filmin başlarında anlatılan mitolojik bir öykünün öznesi konumunda bulur.

Bordwell ve Thomson filmde tekrarlanan her önemli unsuru “motif” olarak adlandırırlar (1998, s. 81). Nesne, renk, mekân, kişi, ses, hatta bir karakter özelliği gibi unsurların tümü filmde birer motif olarak kullanılabilir. Motifler paralellik kurulmasında yardımcı olabilir (Bordwell ve Thomson, 1998, s. 81). Chion da “yinelemeler”in anlatının etkinliği için önde gelen yöntemlerden biri olduğunu dile getirir (2003, s. 215). Yinelemeler anlatı için önemli bazı bilgilerin seyirciye hatırlatılmasını sağlar. Filmin değişik bölümleri arasında bağ kurarak birlik sağlar (Chion, 2003, s. 215).

Simetri, senaryoda *hazırlık ve sonuç* (preparation and aftermath) işlevlerini de görür. Hazırlık sahnesi dramatik bir sahne öncesinde seyircinin ve/ veya karakterin bu sahneye hazırlanmasını sağlar. Sonuç sahnesi ise sonrasında seyircinin ve/ veya karakterin bu dramatik sahneyi sindirmesini sağlar (Howard ve Mabley, 1993, s. 70). Çünkü seyirci filmde bir sonuç sahnesiyle karşılaştığında o sahnenin hazırlık sahnesini hatırlar. Böylece olay örgüsüne etkin bir şekilde katılmış olur ve karakterle özdeşleşir (Başol, 2010, s. 451). Hazırlık, anlatıda gerçekleşecek olan olayları inanılır kılan veya önceden sezdirenen bir tekniktir. Bir hazırlık sahnesi rastlantısal görünse dahi seyirciyi bilinçli olarak daha sonraki bir aşamaya hazırlar (Miller, 2016, s. 73). Örneğin *Er Ryan'ı Kurtarmak* (Saving Private Ryan, Spielberg, 1998) filminin sonlarında, köprünün savunulmasındaki cephane ikmal görevi takımın ürkek üyesi Upham'a verilir. Ancak Upham çatışmanın ilerleyen safhalarında korkusuna yenik düşerek olduğu yerden kımıldayamaz. Üzerinde cephane olduğu halde ikmal yapamaması bazı takım arkadaşlarının hayatlarını kaybetmelerine neden olur. Göz göre göre gerçekleşen bu trajik olay seyircinin yaşadığı iç çatışmayı körüklese de seyirci tarafından garipsenmez. Çünkü bu sonucun hazırlığı Upham'ın karakterinin film boyunca sergilenmesiyle yapılmıştır. Burada Upham'ın ürkekliğini açığa çıkaran davranışlarını içeren tüm sahneler hazırlık, cephaneleri tükenen takım arkadaşlarının hayatlarını kaybettikleri sahneler sonuçtur. Bu tür sahneler seyircinin ilgisinin istenilen yerde tutulmasını ve katılımını sağlar (Howard ve Mabley, 1993, s. 71).

Senaryoda Aciliyet

Zaman, anlatıda kullanılabilecek olan en önemli engellerden ve dolayısıyla çatışma kaynaklarından birisidir. Zamanın sınırlılığı veya *aciliyet* anlatıya bir çerçeve sağlar; senaryoda baskı unsuru oluşturarak seyircide merak ve gerilim yaratır (Başol, 2010, s. 275). Senaryoda öykünün doruk noktasının bir zaman

sınırı tarafından zorlandığı durumlar *zaman kilidi* (time lock) olarak adlandırılır. Bu durumda öykü, karakterlerin zamanı tükendiği için sona erer (Dramatica, 2025). Jules Verne'in *80 Günde Devri Âlem* romanı buna iyi bir örnektir (1873/ 2023). Romanın başkarakteri Fogg dünyanın çevresini 80 günde dolaşabileceğine dair bir iddiaya girer. *Aciliyet* kullanımında engeller sürenin sonuna kadar sürdürülmelidir. Aksi halde olayın önemi azalır ve seyirci hayal kırıklığına uğrar (Başol, 2010, s. 275). Nitekim Fogg da uşağı Passepartout sayesinde iddiayı buluşma yerine son anda yetişerek kazanır.

Elbette zaman kilidinin yalnızca doruk noktasına yönelik kullanılması şartı yoktur. Makro bir kullanımın yanı sıra filmin istenilen sahnelerinde zaman kilitleri mikro olarak da kullanılabilir. Söz gelimi başkarakter asıl amacına giden yolda küçük çaplı başka pek çok zaman kilidi dâhilinde mücadele verebilir. Bu zaman ne denli kısa ve engel ne denli zorsa olayın çekiciliği de o denli artar.

Diğer taraftan senaryoda başkarakterin karşısındaki engelleri aşması için sınırlı bir zamanının olması aynı zamanda bir gerekliliktir. Aksi halde ölüm vb. dışındaki engelleri nasıl olsa bir gün çözme ihtimali olabilir. Bu durum seyircinin ilgisini yitirmesine yol açar (Başol, 2010, s. 275).

Senaryoda Geciktirim

Geciktirim (suspense) seyircinin zor durumlardaki karakterlerin olası sonları hakkında hissettiği belirsizliğe dayanır. Bu belirsizlik seyircide kaygıyı tetikleyerek *gerilim* (tension) yaratır (Cawgill, 2007, s. 112). Ryan (2001) olay örgüsünde yaratılan geciktirimi dört türe ayırır:

1. *Ne Geciktirimi*: Sonra ne olacak (s. 143)?
2. *Nasıl Geciktirimi*: Nasıl olmuş (s. 144)?
3. *Kim Geciktirimi*: Kim yaptı (s. 144)?
4. *Geciktirimötesi*: Nasıl sona erecek (s. 145)?

Senaryoda geciktirim çeşitli dramatik yazım araçlarıyla oluşturulur. Bu araçlardan biri *dramatik ironidir* (dramatic irony). Dramatik ironi, seyircinin filmdeki en az bir kişinin bilmediği bir şeyi öğrendiğinde ortaya çıkan durumdur (Howard ve Mabley, 1993, s. 69). Daha önce bahsedilen *hazırlık ve sonuç* (preparation and aftermath) gibi, benzer işlevli araçlar olan *ekme ve ödeme* (planting and payoff) de geciktirim yaratabilir. *Ekme*, bir söz, jest, kostüm, dekor, aksesuar veya bunların bir bileşiminin kullanımıyla gerçekleştirilebilir. Genellikle öykünün çözülümüne yakın bir noktada karakterlerin ve seyircinin durumu değiştiğinde bu ekilmiş öğeler yeni bir anlama kavuşur. Böylece *ödeme* gerçekleşmiş olur (Howard ve Mabley, 1993, s. 72). Örneğin bir karakter, otomobilini “PARK YASAK” tabelası olan bir yere park eder. Buradaki tabela ekme işlevindedir. Otomobilin trafik ekibince çekilmesiyle bunun ödemesidir.

Gelecek öğeleri ve bildirme (elements of the future and advertising) de geciktirim yaratan araçlardır. Gelecek öğeleri, karakterlerin umutları ve korkularıdır. Beklentiler, hayaller, önseziler, kehanetler, vaatler, şüpheler, planlar, uyarılar, inançlar, özlemler tümüyle gelecek öğeleridir (Howard ve Mabley, 1993, s. 75). Bildirme ise karakterlerin ileride deneyimleyebileceği, gerçekleşebilecek bir olayın seyirciye önceden haber verilmesidir (Howard ve Mabley, 1993, s. 74). *Koşut kurgu* (parallel editing), yani iki ya da daha fazla ilgi merkezi arasında gidip gelme (Arijon, 1976, s. 6), geciktirim yaratan bir başka araçtır. Çünkü bir eylem veya olay sona ermeden diğerine geçilir (Sobchack ve Sobchack, 1987, s. 126). Geciktirimi doğuran, işte bu askıda kalma durumudur.

Edebi Bir Eserin Sinemaya Uyarlanması

Edebiyatın ve sinemanın anlatı yetilerindeki farklılıklar, uyarlamanın tam bir sadakatle gerçekleştirilmesini engellemesine karşın senaristin yaratıcılığını destekler. Asıl mesele filmin öncelikle görsel, edebiyatın ve dramının ise sözel iletişim araç-

ları olmalarıdır (Sobchack ve Sobchack, 1987, s. 313). Filmde soyut düşünce ve fikirler yazıda olduğu kadar açık bir biçimde ifade edilemez (Arijon, 1991, s. 4). Bu ve benzeri sorunlara yaratıcı çözümler bulmak senaristin asli görevlerinden biridir. Söz konusu olan bir roman uyarlaması ise senarist çoğunlukla eseri özetlemek durumunda kalır. Kimi kısımların, karakterlerin veya olayların çıkarılması, bazı okuyucuları hayal kırıklığına uğratmasının ötesinde, gücünü uzunluğundan alan eserler için olumsuz sonuçlar doğurabilir (Sobchack ve Sobchack, 1987, s. 320). Uyarlama özgün esere sadık kalınarak veya serbest bir şekilde yapılabilir. Senarist anlatımı desteklemek adına romanda yer almayan karakter veya sahneleri senaryosuna ekleyebilir.

Batı Cephesinde...’nin Sinopsisi

1. Dünya Savaşı’nın Batı Cephesi’nde Alman ve Fransız askerleri arasında kıran kırana bir siper savaşı sürmektedir. Burada savaşımlardan biri olan Alman er Heinrich Gerbel’in naaşını sonrasında diğer asker cesetleri arasında görürüz. Toplu mezara gömülmeleri öncesinde şehit askerlerin üniformaları çıkartılarak bir kenara yığılır. Üniformalar orduya nakledilir, yıkanır, kurutulur ve onarılır. Alman lise öğrencisi Paul Baumer izin belgesine sahte imza atarak arkadaşları Ludwig, Franz ve Albert ile birlikte orduya kaydolar. Paul’e verilen üniforma şehit er Gerbel’inkidir. Paul ve arkadaşları asker olmanın büyük heyecanı içindelerdir. Batı cephesine nakledilirlerken yolda bir askeri hekim yaralıları için konvoydaki cemselerden ikisine el koyar. Paul ve arkadaşlarının takımı kalan yolu yürümek zorunda kalırlar. Yolda zehirli gaz bombardımanına uğrarlar. Cepheye vardıklarında siperde birikmiş yağmur suyunu tahliye ederler. Gece siperdeyken bir kurşun Paul’un miğferini tepesinden delip geçer. Gece boyu süren şiddetli bombardıman sonucu sığınakları çöker. Toprak altında kalan Paul sabah arkadaşları tarafından kurtarılır. Siperde ölmüş askerlerin künyelerini toplamakla görevlendirilen Paul,

ölenler arasında arkadaşı Ludwig'i bularak derin bir üzüntü yaşar. 18 ay sonra savunma bakanı Matthias Erzberger yalnızca önceki haftada 40.000'in üzerinde Alman askerinin hayatını kaybetmiş olduğunu öğrenir.

Paul cephede edindiği arkadaşı Kat ile birlikte bir Fransız çiftçisinin kümesinden bir kaz çalarlar. Arkadaşlarıyla birlikte ziyafet çekerler. Franz, ordugâhın yakınından geçen Fransız köylüsü kızlarla gider. Kat Paul'e eşinden gelen mektubu okutur. Franz gece yatakhaneye boynunda kızlardan birinin eşarabıyla döner. Paul ve arkadaşları, Kat'ın önderliğindeki bir manga halinde önceki gün varması beklenen 60 kişilik, küçük bir acemi bölüğünü aramaya çıkar ve tümünü birden bir tren hangarında ölü bulurlar. Gaz maskelerini erken çıkardıkları için hayatlarını kaybetmişlerdir.

Erzberger önderliğindeki Alman heyeti tren ile Compiegne, Fransa'ya gider. Alman General Friedrichs, Binbaşı Von Brixdorf'a Fransa'ya gönderdiği heyete rağmen ateşkese karşı olduğunu dile getirir. Paul ve arkadaşları ön cepheye geri yollanır. Alman ve Fransız heyetleri bir tren vagonunda görüşürler. Fransız Mareşal Ferdinand Foch ateşkes için şartlarını sunar ve Alman heyetine 72 saat süre tanır. Cephede Alman askerleri saldırıya geçerler. Büyük kayıplar vererek Fransız siperlerine ulaşırlar. Siperi ele geçirmelerinin ardından gelen bir Fransız tank kafillesi tarafından geri püskürtülürler. Fransızlar kaçan Alman askerlerini lav silahlarıyla ateşe verirler. Albert de burada yanarak can verir. Alman heyeti Fransızların müzakereden ziyade şartlı teslim sunduklarını anlar. Erzberger, Fransızların şartlarının müttefiklere telgraf çekilmesini emreder ve barış ilanında ısrarcı olur. Bu esnada cephede geri çekilen Alman askerleri Fransız savaş uçaklarının bombardımanı altındadır. Paul içine yuvarlandığı bir hendekte bir Fransız askerini öldürür. Öldürdüğü askerin kimliğini ve aile fotoğrafını gördüğünde derin bir vicdan azabı duyar. Paul ordugâha ulaştığında barış görüşmelerinin sürdüğünü öğrenir. Yaralılar arasında arkadaşı Tjaden'i bulur. Tjaden,

Franz'ın eşarbını Paul'e verir. Franz ölmüştür. Tjaden kangren olan bacağını kaybedeceğini bildiği için eline geçirdiği bir çatalla boğazını deşerek oracıkta intihar eder.

Ertesi gün Erzberger Mareşal Foch'dan halkını bağışlamasını dilese de Foch'un merhamet edecek hali yoktur. Alman heyeti antlaşmayı çaresiz imzalar. Barış 6 saat içinde, 11. ayın 11. gününün 11. saatinde yürürlüğe girecektir. Friedrichs öfkeli ve ateşkes yürürlüğe girmeden önce Alman gururunu yeniden kazanmak üzere son bir saldırı planlamaktadır. Paul ve Kat daha önce kaz çaldıkları kümese tekrar giderler. Bu defa ellerine geçirebildikleri birkaç yumurtayla çiftçinin elinden kıl payı kurturlurlar. Ancak çiftçinin oğlu, Kat'ı ormanda tek başınayken yakalayarak karnından vurur. Paul yaralanan Kat'ı sırtında gayretle taşır. Ordugâha vardıklarında daha kısa süre önce yolda sohbet ettiği dostunun ölmüş olduğunu hekimden şaşkınlıkla öğrenir. General Friedrichs ateşkes saat 11'de yürürlüğe girmeden önce Fransızlara karşı son bir saldırı emri verir. Saldırıya geçen Almanlar Fransızları gafil avlarlar. Paul artık tüm duygularını yitirmiş bir halde savaşmaktadır. Bir Fransız eriyle boğuştuğu sırada yuvarlandığı sığınakta başka bir Fransız eri tarafından sırtından süngülenir. Tam da bu anın hemen sonrasında ateşkes yürürlüğe girer.

Çocuk yaştaki bir Alman ere, ölen askerlerin künyelerini toplama görevi verilir. Siperde künyeleri toplayarak ilerleyen er sıra Paul'e geldiğinde onun künyesini almak yerine boynundaki eşarbl alır. 4 yıl süren savaşta cephe hattı neredeyse hiç hareket etmemiştir. Bu siperlerde 3 milyondan fazla asker, I. Dünya Savaşı'nda toplam 17 milyon insan hayatını kaybetmiştir.

Bulgular

***Batı Cephesinde...'*de Simetri**

*Batı Cephesinde...'*de içerik simetrisi örnekleri görülmektedir. Açılıştaki muharebe sekansında odaklandığımız er Heinrich

Gerbel'dir. Sonrasında Gerbel'in naaşını diğer asker cesetleri arasında görürüz. Şehit askerlerin üniformaları organize bir şekilde toplanarak yığınlar halinde orduya nakledilir, yıkanır ve onarılır. Dikimevindeki dikiş makinelerinden birinde onarılan üniforma şehit er Gerbel'e aittir. Sonrasında bu üniforma orduya yeni katılan Paul Baumer'e verilir. Sonunda Paul de şehit olur. Başlarda Paul siperde ölmüş askerlerin künyelerini toplamakla görevlendirilir. Paul'un ölümünden sonra aynı görev başka bir ere verilir. Ancak bu er, Paul'un künyesi yerine eşarbını alır. Kat, Paul ile gittikleri bir çiftlikten bir kaz çalar. İkinci denemelerinde Paul ancak birkaç yumurta çalabilir. Çiftçinin elinden yine kıl payı kurtulsalar da, bu defa çiftçinin oğlu Kat'ı ormanda yalnız başıyken yakalar ve vurur.

***Batı Cephesinde...'*de Aciliyet**

Aciliyet *Batı Cephesinde...*'nin geneline yayılmıştır. Askerler verilen emirleri ivedilikle yerine getirmeli, cephede hayatta kalabilmek için acele etmelidirler. Askeri hekim gözetimindeki 40 yaralıyı acilen hastaneye nakletmelidir. Savunma bakanı Matthias Erzberger barışın ivedilikle sağlanması için çabalamaktadır. Kat ve Paul hırsızlık yaptıkları kümeden bir an önce kaçmalılardır. Paul vurulan arkadaşı Kat'ı bir an önce ordugâha yetiştirmelidir.

Filmde zaman kilidi örnekleri de yer almaktadır. Fransız heyeti ateşkes şartlarının kabulü için Alman heyetine 72 saat süre tanır. Ateşkes Alman heyetinin antlaşmayı imzalamasından 6 saat sonra yürürlüğe girecektir.

***Batı Cephesinde...'*de Geciktirim**

Batı Cephesinde...'nin bütününde ne geciktirimi örneklerine rastlamak mümkündür. Seyirci orduya katılmaya can atan Paul ve arkadaşları ile tanıştığı andan itibaren akıbetlerini merak eder.

Filmde dramatik ironinin birincil örneği Paul ve arkadaşlarının orduya katılmadan önce savaş hakkındaki görüşleridir. Orduya yeni katılanlar kendilerine şehitlerin üniformalarının verildiğinden habersizlerdir. Çiftçi başlangıçta Kat ve Paul'un kümesine girdiklerinden habersizdir. Paul çiftçinin oğlunun ormanda Kat'ı vurduğunu bilmez. Ateşkesin yürürlüğe girmesi öncesinde Fransızlar Almanların son bir saldırıya geçtiklerinden habersizlerdir.

Filmdeki ilk hazırlık örneği er Gerbel'in savaşıp şehit olduğu açılış sekansıdır. Onun üniformasını devralan Paul'un sonunda şehit olması sonuçtur. Paul ve arkadaşlarının orduya katılmadan önceki savaşa yönelik tutumları hazırlık, katıldıktan sonrakiler ise sonuçtur. Alman Savunma Bakanı Erzberger'in verdikleri ağır kayıplarla ilgili sözleri hazırlık, müzakeredeki ateşkes talebi sonuçtur.

Filmin ilk ekme örneği açılıştaki şehit askerlerin üniformalarının toplanmasıdır. Bunların yeni katılanlara verilmesi ise ödemedir. Franz'ın Fransız kızdan hatıra olarak aldığı eşarp ekme, askerler şehit oldukça eşarbin el değiştirmesi ödemedir. Çiftçinin oğlunun kümeden kaçan Paul ve Kat'ın peşlerinden bakışı ekme, Kat'ı vurması ödemedir.

Filmdeki gelecek ögeleri şöyle sıralanabilir: Paul ve arkadaşları orduya katılmaları öncesinde askerlikle ilgili gerçeklikten uzak hayaller kurarlar. Kat'ın eşi mektubunda savaşın yakında biteceği beklentisini dile getirir. Barış görüşmelerinin sürdüğünü duymuş olan Alman askerleri gece bu haberi kutlarlar. Paul çukurda öldürdüğü Fransız askerine ailesi için söz verir. Paul Kat'a savaşın bitişine yakın ölmek istemediğini dile getirir. Ateşkes antlaşmasının imzalanması sonrasında Kat ve Paul gelecek ile ilgili planları üzerine konuşurlar.

Filmde bildirme örnekleri de yer almaktadır. Fransız heyeti Alman heyetine ateşkes için 72 saatlik süre tanır. Kat Paul'e "Bir gün hepimiz öleceğiz." der. Fransız heyeti ateşkesin antlaşma-

nın imzalanmasından 6 saat sonra yürürlüğe gireceğini duyurur.

Filmde koşut kurgu kullanılmıştır. Cephedeki karakterler, General Friedrichs ve ateşkes heyetlerinin öyküleri koşut olarak anlatılır.

Filmde nasıl geciktirimi yer almaktadır. Paul başlangıçta Kat'ın oğlunun ve tren hangarında bulduğu acemi küçük bölüğün nasıl öldüklerini, Franz'ın Fransız kız ile olan birlikteliğinin nasıl geçtiğini bilmez.

Filmde kim geciktirimi yoktur. Paul'un çukurda öldürdüğü Fransız askerinin kimliğini merak etmesi hızlıca sonuçlandığı için geciktirim yaratmaz.

Batı cephesinde...'nin sonu geciktirimötesi içermektedir. Seyirci sona yaklaştıkça, Paul'un ateşkese kadar hayatta kalıp kalamayacağını artan bir şekilde merak eder.

***Batı Cephesinde...*'nin Uyarlamasındaki Yenilikler**

Milestone'un 1930 ve Mann'ın 1979 yapımı filmleri romanın içeriğine sadık uyarlamalardır. Berger'in 2022 tarihli uyarlamasında romanın içeriğinin eksiltilmiş, filme yeni karakter ve sahnelerin eklenmiş olduğu görülmüştür. Filmde Kantorek ve Himmelstoss karakterlerine, askerlerin eğitime, başkarakterin izne gelişine ve hastaneye yatışına yer verilmemiştir. Romanda olmayan, Alman General Friedrichs ve Binbaşı Von Brixdorf'un görüşmeleri, Alman ve Fransız heyetlerinin ateşkes müzakereleri bir koşut öykü olarak eklenmiştir. Filmdeki şehit üniformalarının toplanıp, yıkanıp, onarıldıktan sonra orduya yeni katılanlara dağıtılması ve ateşkes öncesi son Alman saldırısı sahneleri de romanda bulunmamaktadır.

Milestone'un 1930 yapımı filminin olay örgüsü roman ile bazı farklılıklar gösterir. Örneğin film cephe yerine Paul ve arkadaşlarının lisedeki günleriyle açılır. Romanda arkadaşları Kemmerich'i hastanede ziyaret ettikleri kısım başlardayken,

filmde ortaldadır. Mann'ın 1979 yapımı filmi romanın olay örgüsüyle uyumludur. Berger'in 2022 yapımı filminde romanın dramatik öğeleri serbest bir biçimde yeniden düzenlenmiş, olay örgüsü ve kimi olayları değiştirilmiştir. Örneğin romanda Kemmerich'in ölümünden sonra sürekli el değiştiren çizmeleri- nin yerine filmde Franz'ın Fransız kızdaki hatıra olarak aldığı eşarbi geçmiştir. Romanda üç Fransız kızla yiyecek karşılığı görüşmeye üç arkadaş giderken, filmde kızların yanına yalnızca Franz gider ve yiyecek götürmez. Romanda bir Fransız askeri Paul'ün saklandığı çukura düşer, kayarak Paul'ün üzerinde kalır ve Paul onu bıçaklayarak öldürür. Filmde Fransız askeri tüfeğiyle Paul'e nişan alırken çukura düşer ve tüfeğine erişmeye çalışırken Paul onu bıçaklayarak öldürür. Romanda Kat cephe gerisinde vurulur. Filmde Kat, kümesinden hırsızlık yaptıkları çiftçinin oğlu tarafından vurulur. Romanda, Paul'ün vurulduğu gün bütün cephenin sessiz olması nedeniyle resmi tebliğlerde batı cephesinde yeni bir hadise olmadığı yazılır. Filmde şehit künyelerini toplayan genç er, Paul'ün künyesi yerine eşarbını alır.

Tartışma

Filmde endüstriyel savaşın döngüsel yapısı anlatılmakta, bu döngü kavramı simetrik sahnelerle vurgulanmaktadır. Şehitlerden toplanan üniformalar, işleyişleri makineli tüfeği andıran dikiş makineleriyle onararak orduya yeni katılanlara dağıtılır ve sonrasında onlar da şehit olur. Diğer yandan “yinelemeler” filmde bir şeylerin değiştiğini gösterebilmenin etkin bir yoludur (Chion, 2003, s. 216). Başlarda Paul'e verilen şehit künyelerini toplama görevi Paul'ün ölümünden sonra başka bir ere verilir. Ancak bu er, Paul'un künyesini almayı umursamaz, yalnızca eşarbını alır. Ölümün normalleştiği bu ortamda şehit düşmüş bir erin kimliği artık önemsizdir. Paul ve Kat daha önce bir kaz çaldıkları kümese tekrar giderler. Ancak bu defa çiftçinin oğlu Kat'ı ormanda vurur.

Romandaki karakterlerin savaşın sona ereceği vakti bekleyişleri üç filmde de vardır. Ancak Berger'in filminde zaman ana çatışma unsuru olarak kullanılmıştır. Savunma Bakanı Matthias Erzberger ateşkesin ivedilikle ilan edilmesi için çabalamaktadır ve her an cephedeki askerlerin hayatları adına diken üstündedir. Burada karşılıklı bir aciliyet yaratılmıştır. Müzakere sürecinde zikredilen sürelerle yaratılan zaman kilitleri bu aciliyeti besler. Paul de ateşkesin devreye girmesinden yalnızca saniyeler önce ölümcül bir şekilde süngülenir.

Filmin yapısı geciktirim üzerine kuruludur. Filmde kullanılan hazırlık, ekme, gelecek öğeleri, bildirmeler ve koşut kurgu seyircinin merakını artırmaktadır. Franz'ın Fransız kızdaki hatıra olarak aldığı eşarbin her el değiştiği seyircide eşarbin yeni sahibinin de öleceği kaygısını uyandırır. Eserin aslında bu motif Kemmerich'in çizimleri ile yaratılmıştır. Müzakere heyetleri ve cephedekiler arasındaki koşut anlatım filmin temel geciktirim kaynağıdır. Parçalanmış anlatı daima bir iç endişeyi ve süren gerilimi yansıtır (Biro, 2011, s. 73). Romanda ve ilk iki filmde ise sınırlı sayıda geciktirim görünmektedir. Örneğin romanın ve Mann'ın 1979 tarihli filminin yer yer geriye dönüşlü anlatımı ne geciktirimi oluşturur. Çünkü geriye dönüş dramatik akışı kesen bir araçtır (Başol, 2010, s. 374) ve bu kesinti olayların askıda kalmasına neden olur. Milestone'un 1930 yapımı filminde Paul'un bandaj odasına götürüldüğü sahne de ne geciktirimi içerir. Bu odaya götürülen hastalar geri dönemediği için seyirci bu sahnede Paul'un hayatı için endişelenir ve meraklanır.

Filmin uyarlamasında romanın dramatik öğeleri, olay örgüsü ve kimi olayları serbest bir biçimde yeniden düzenlenmiş veya değiştirilmiştir. Romanın kimi yan karakterleri ve olayları çıkarılmış, filmin temasını destekleyen, romanda olmayan karakterler ve olaylar eklenmiştir. Söz gelimi, filmde yer verilmeyen, askerlerin eğitimi, başkarakterin tedavisi ve izne geliş kısımları savaşın cephe dışındaki etkilerine dairdir. Filme eklenen

Alman General Friedrichs ve Binbaşı Von Brixdorf karakterlerinin görüşme, Alman ve Fransız heyetlerinin ateşkes müzakere sahneleri ise savaş-barış karşıtlığına yöneliktir. General Friedrichs savaştan, Savunma Bakanı Matthias Erzberger barıştan yanadır. Dolayısıyla filmde romanın içeriğinin sadeleştirilmesi-ne karşın, odak alanının daraltılarak tematik vurgunun artırıldığı görülmektedir.

Filmde, eserin en dramatik yeri olan, Paul'ün çukurda bir Fransız askerini öldürdüğü sahnede yapılan değişiklik (Fransız askerinin çukura düşüşü öncesinde tüfeğiyle Paul'e nişan alması) seyircinin gözünde Paul'ün günahını azaltma işlevindedir. Benzer şekilde, 1930 yapımı Milestone filminde Paul'e ilk saldıran Fransız askerdir. 1979 yapımı Mann filmindeyse, tıpkı romandaki gibi Fransız asker çukurdaki Paul'den habersizdir ve Paul onu doğrudan bıçaklar. Burada Paul kimliksiz bir düşman askerini öldürmenin ötesinde, bir eşi ve kızı olan, matbaacı Gérard Duval'ı öldürmenin derin vicdan azabını duyar. Karşıt bir biçimde, Paul sonunda cepheye öldüğünde boynundaki künyesi bile alınmaz. Romanın sonunda bu mesaj daha doğrudan iletilir. Cephedeki tek bir erin ölümü resmi tebliğlere girmeye değer bulunmamıştır. Bir insanın hayatı birey için ne denli değerliyse savaş için o denli değersizdir.

Sonuç

Filmde “endüstriyel savaşın döngüsel yapısı” konu edilmekte, bu düşünce simetrik sahnelerle vurgulanmaktadır. Filmin ana çatışma kaynağı zamandır. Tüm dramatik yapı aciliyet ve geciktirim üzerine kurulmuştur. Önceki iki filmin aksine bu filmin uyarlamasında romana sadık kalınmamıştır. Sonuç olarak, Berger'in *Batı Cephesinde Yeni Bir Şey Yok (Im Westen nichts Neues, 2022)* filminin görece sadeleştirilmiş içeriğine karşın, tematik vurgusu artırılmış, serbest bir uyarlama olduğu varsayılabilir.

Kaynakça

- Arijon, D. (1991) *Grammar of the film language*. Silman-James Press. (Orjinal yayın tarihi 1976)
- Başol, Ö. (2010) *Senaryo kitabı senaryo yazım teknikleri ve film örnekleri*. Pana Film Yayınları.
- Berger, E. (Yönetmen). (2022). *Batı cephesinde yeni bir şey yok* [*Im westen nichts neues*] [Film]. Netflix.
- Biro, Y. (2011). *Sinemada zaman / ritmik tasarım; türbülans ve akış*. (A. C. Altunkanat, Çev.). Doruk Yayıncılık.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (1997). *Film art: An introduction*. (5th ed.). The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Chion, M. (2003). *Bir senaryo yazmak*. (N. T. Öztokat, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Howard, D. ve Mabley, E. (1993). *The tools of screenwriting a writer's guide to the craft and elements of a screenplay*. St. Martin's Griffin.
- Mann, D. (Yönetmen). (1979). *Garp cephesinde yeni bir şey yok* [*All quiet on the western front*] [Film]. CBS.
- Milestone, L. (Yönetmen). (1930). *Garp cephesinde yeni bir şey yok* [*All quiet on the western front*] [Film]. Universal Pictures.
- Miller, W. (2016). *Senaryo yazımı sinema ve televizyon için*. (Y. Büyükerşen, Y. Demir, N. Esen. Çev.). Hayalperest Yayınevi.
- Remarque, E. M. (2024). *Garp cephesinde yeni bir şey yok*. (B. Necatigil, Çev.; 4. b.). Everest Yayınları. (Orjinal yayın tarihi 1929)
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality, immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press.
- Sarısayın, A. (2024). Önsöz. İçinde Remarque, E. M. *Garp cephesinde yeni bir şey yok*. (B. Necatigil, Çev.; 4. b.). Everest Yayınları.
- Sobchack ve Sobchack, T. ve V. C. (1987). *An introduction to film*. (2nd ed.). Little, Brown and Company.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (1998) *Er Ryan'ı kurtarmak* [Saving private Ryan] [Film]. DreamWorks Pictures; Paramount Pictures.
- Timelock (2025, 14 Haziran). *Dramatica içinde*. <https://dramatica.com/dictionary/timelock#:~:text=If%20not%20for%20the%20story,said%20to%20contain%20a%20Timelock>.
- Verne, J. (2023). *80 günde devri âlem*. (P. G. Çelik, Çev.). İthaki Yayınları. (Orjinal yayın tarihi 1873)

Yazarın Özgeçmişı

Ali Altan YÜCEL, 1984'te İstanbul'da doğdu. 2006'da Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Lisans, 2009'da İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Yüksek Lisans, 2015'te Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema ve Televizyon Sanatta Yeterlik programlarını tamamladı. Bu süreçte çeşitli film festivallerinde yer alan kısa filmler üretti. Şu an İstanbul Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema (İngilizce) Bölümü'nde öğretim üyesidir. Fotoğraf ve film alanlarındaki çalışmalarını sürdürmektedir.

ÖZGÜN BİR SİNEMASAL ANLATI: *DUNKIRK*

Burak BUYAN*

Giriş

1940 yılında Fransız limanı Dunkirk'te sıkışmış müttefik askerleri, Nazi Almanyası'nın kuşatmasından olağanüstü bir deniz tahliyesiyle kurtarılmıştır. Dokuz günlük çatışmaya katılan askerlerin, denizcilerin, hava kuvvetleri mensuplarının ve sivillerin yaşadıkları, filmin ana konusunu oluşturur. Film, alışılmış savaşı filmlerinin aksine, düşmanı doğrudan göstermez ve hikâyeyi bireysel kahramanlıklar üzerine değil, hayatta kalma mücadelesi ve gerilim üzerine kurar.

Nolan, bu büyük tahliye operasyonunu kara (bir hafta), deniz (bir gün) ve hava (bir saat) olmak üzere üç farklı zaman dilimi ve bakış açısından, paralel kurguyla sunar. Bu yapı, izleyiciye olayın farklı boyutlarını aynı anda deneyimleme fırsatı sunar ve gerilimi artırır.

Christopher Nolan'ın imzası, Dunkirk'te belirgin bir şekilde hissedilir. Yönetmen, karmaşık kurgu ve zamana müdahale konusundaki ustalığını bu filminde de ispatlar. Diyalogların minimumda tutulduğu filmde, görsel anlatım ve ses tasarımı ön plana çıkar. Nolan, izleyiciyi adeta olayların içine çekerek, askerlerin yaşadığı çaresizliği ve baskıyı hissettirmeyi amaçlar. Bu nedenle, filmi izlerken kendinizi bir askerin yerinde ve savaş alanında gibi hissedebilirsiniz.

* Prof., İstanbul Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID: 0000-0002-3098-6099, burakb@beykent.edu.tr

Nolan'ın amacı belirli karakterlerin geçmişini anlatmaktan ziyade, toplu bir hayatta kalma mücadelesini ve savaşın genel atmosferini yansıtmaktır. Bu yaklaşım, filmi daha çok bir gerilim filmi haline getirir ve geleneksel savaş öykülerinden ayırır.

Bu yazıda tarihsel bağlam ve içerikten ziyade Nolan'ın kendi deyimiyle "zaman takıntısı"ndan yola çıkarak geliştirdiği anlatım tarzı, yarattığı ses ve görüntü evreni ele alınmıştır. Bu yaklaşımla Christopher Nolan'ın filmde ne anlattığından ziyade nasıl anlattığı önem kazanır. Üç farklı zaman diliminin kesişmesi, üç farklı noktadan başlayan öyküleme, ses efektinde kullanılan *Shepard tonu* ve *gamının* filmin temposunu belirleyecek şekilde kurguya da uyarlanması, Nolan'ın saatinden çıkan tık-takların Hans Zimmer'ın bestelediği film müziğine kılavuzluk etmesi, bir savaş filmi için sıra dışı olarak kabul edebileceğimiz öğelerin yer aldığı ses tasarımı filmin öne çıkan farklı anlatım yöntemlerini oluşturmaktadır. Ayrıca filmde gerilim dolu akış sırasında gözden kaçabilecek sembol ve eğretilmeler çözümlenmeye çalışılmıştır ("Christopher Nolan, filmlerindeki...", 2023).

Kuramsal Çerçeve

Bu çalışmada, bir yaratıcı yönetmen olarak Christopher Nolan'ın kendine özgü hikâye anlatma tarzı, filmlerinin temelinde yer alan zaman ile ilgili düzenlemeleri kuramsal olarak belirleyici ve sınırlayıcıdır. Anlatılan konudan bağımsız olarak anlatım yöntemi ve klasik sinemasal anlatıdan farklılıkları araştırmanın temelini oluşturur. Bunların dışında kalan unsurlar göz ardı edilerek sinemasal dile ve senaryoya kılavuzluk eden, matematik ve geometrik öğelerin nasıl kullanıldığına odaklanılmaktadır.

Bulgular

Christopher Nolan'ın yönettiği *Dunkirk* filmindeki başlıca bulgular şunlardır:

- Çok boyutlu bakış açısı, zaman atlaması ve paralel anlatıların kullanımı.
- Az diyalog kullanımı, ağırlıklı olarak görsel ve işitsel anlatım.
- Kısıtlı ve öznel kamera açısı.
- Film müziği ve ses tasarımı. Shepard Tonu.
- Karakter gelişimine yer vermeme.
- Aks kırılması.
- Sembol ve eğretilmelerin kullanımı.

Tartışma

Çok Boyutlu Bakış Açısı, Zaman Atlaması ve Paralel Anlatıların Kullanımı

Christopher Nolan sinemanın zamanı ileri geri alabilme, yavaşlatıp hızlandırabilme, zamanın dışına çıkabilme imkânından yararlanmıştır. Filmlerinde doğrusal olmayan kurguyu tercih eder. Aynı olayı farklı bakış açılarından tekrarlayarak verir. Kuşkusuz bu nedenle *Memento*, *Inception* ve *Interstellar* örneklerinde olduğu gibi teması hafıza da olsa, rüya da, uzay da olsa, filmlerinin temel işleyişinde zaman vardır. *Dunkirk* filminde geniş bir alanda cereyan eden savaşı insani ölçekte yansıtırken farklı zaman ve mekânlar arasında geçiş yaparak aktarır.

Nolan, *Dunkirk*'te üç farklı zaman çizgisini ustaca iç içe geçirir;

- Sahilde bir hafta: Karada mahsur kalan askerlerin çaresiz bekleyişi.
- Denizde bir gün: Tahliyeye gelen sivil gemilerin yolculuğu.
- Havada bir saat: Gökyüzünde Alman uçaklarıyla savaşan pilotların mücadelesi.

Bu üç anlatı, farklı hızlarda ilerler ve filmin sonunda dramatik bir şekilde birleşir. Klasik anlatılarda genellikle doğrusal bir

zaman akışı tercih edilirken, Nolan bu yapıyı kırarak olaylara çok boyutlu bir bakış açısı sunar ve gerilimi katmanlı bir şekilde inşa eder. Bu, izleyicinin farklı karakterlerin ve mekânların deneyimlerini aynı anda hissetmesini sağlar.

Üç hikâyeyi bir araya getirecek bir senaryo denerken “Kartopu Etkisi” olarak adlandırdığı metodu dener. Bir hikâyeye zirveye doğru yükselirken diğeri yeni oluşmaya başlar. Bir diğeri ise son aşamasına girer. Aslında ses kuşağında Shepard Tonu tekniği ile yaratılan sürekli yükseliş hissini görsel düzenlemeye zekice uyarlar. Bu sayede Dunkirk filminde sürekli artan gerilim ivmesi yaratmayı amaçlar. 850 özel tekneyi temsil eden, üç sivilin bulunduğu küçük bir tekne Manş denizinden geçerek insanları kurtarmaya çalışır. Havadaki 3 Spitfire savaş uçağı, Alman hava gücü ile karşı karşıyadır. Karada ise düşman ateşi altında sahile sıkışmış, 400.000 kadar asker kurtarılmayı beklerken hayatta kalmaya çalışmaktadırlar. Bu üç öykü arasında paralel kurgu uygulandığında aynı zaman diliminde olduğumuz hissi uyanır. Gerçek öyle değildir. İki farklı uçak türünden biri havadayken diğeri alçalır. İki farklı mekânda iki farklı olay aynı anda cereyan ediyormuş gibi algılanır. Aslında hangi zamanda olduğumuz net değildir. Zaman akışı uymasa da olaylar birbirine uyar. Pilotun balıkçı teknesini denizde gördüğü bölümde bir sonraki sahnede askerler plaja dönerken gösterilir. Bu, balıkçı teknesinin keşfedilmeden önceki andır. Tekne sahildedir, gel-git nedeniyle karaya oturmuştur. Yüzebilmesi için yine suların yükselmesi gerekmektedir. Burada ortaya çıkan durum bir hikâyenin yanılması olan paralel kurgu ile zamanda ileri geri atlamadır. Oysa paralel olaylar aynı anda başka yerde yaşananlar anlamındadır. Burada ise farklı zaman dilimindeki olayların ilişkilendirilmesiyle gerilim ve kaos algısı güçlendirilmek istenir. Nolan’a göre böylelikle $2+2=4$ yerine beşe, altıya, yediye ulaşmak mümkün olabilir (This Guy Edits, 2018).

Anlatının zaman katmanlarına bölünmesi, sahadaki kaosu birden fazla bakış açısından deneyimlememizi sağlar. Bu da sa-

vaşın kolektif doğasının bir yansımasıdır. Zaman algımızla oynar ve bizi askerlerin, pilotların ve sivillerin karşılaştığı aynı anda yaşanan mücadelelerin içine iter. Senaryo, gerilimi sürdürmek için bu yapıdan yararlanır. Nolan, bu zaman katmanları arasında geçiş yaparak, umut, umutsuzluk ve belirsizlik temalarını güçlendiren amansız bir tempo yaratır. Senaryonun ritmi her sahnede tahliyenin doruk noktasına giden bileşik gerginliğe katkı yapar. Bu yapısal seçimin temel özelliklerine bakalım olursak; Çoklu perspektifler diyaloga çok fazla yaslanmadan çeşitli karakterlerle empati kurmamızı sağlar. Eşzamanlı hikâye anlatımı ve kurgu, her zaman katmanının doruk noktalarını senkronize ederek güçlü bir duygusal getiri sunar. Dinamik tempo anlatı ivmelenmesini yoğun kılar ve zamanla yarışın göz ardı edilmesine izin vermez (Greenlight Coverage, 2024).

Az Diyalog Kullanımı, Ağırlıklı Olarak Görsel ve İşitsel Anlatım

Dunkirk filminde ana karakter ya da kahraman yoktur. Başrolde savaşın kendisi vardır. Düşman askerleri ve kanlı görüntüler yerini yüksek gerilime bırakmıştır. Diyaloglar azdır, kimi zaman savaşın gürültüsünden net duyulmaz. Uçak kokpitinde geçen sahnelerde seyircinin tek noktaya odaklanmasını ve duyguyu daha yoğun hissetmesini sağlamak için maske kullanan Tom Hardy'nin göz ve mimikle oynadığı görülür. Karakterlerin duyguları, olayların gelişimi ve gerilim, büyük ölçüde görsel düzenlemeler, gerilimi yansıtan ses tasarımı ve Hans Zimmer'in etkileyici müziği aracılığıyla iletilir. Ses efektleri ile müzik iç içe geçmiştir. Bu yaklaşım, izleyicinin karakterlerin iç dünyasına diyalog yoluyla değil, doğrudan onların yaşadıkları deneyimler üzerinden nüfuz etmesini sağlar. Bu durum, filmi daha çok bir deneyim filmi haline getirir ve geleneksel diyalog ağırlıklı filmlerden ayırır. Savaşta hayatta kalma mücadelesi veren askerlerin uzun diyaloglara girmesi pek olası değildir. No-

lan, bu durumu yansıtarak filmi daha gerçekçi hale getirmiş ve seyircinin olaylara tanıklık etme hissini güçlendirmiştir. Diyalogların az olması, tehlike anlarında yaşanan sessizliği, şaşkınlığı ve korkuyu daha etkili bir şekilde aktarır. Diyalogların kısıtlı olması, seyircinin karakterlerin iç dünyasını mimik, jest ve eylemler üzerinden anlamasını sağlar. Bu durum, doğrudan bir anlatı yerine, seyircinin aktif olarak karakterlerin duygularını ve düşüncelerini yorumlamasını gerektirecektir. Bu da filmin karakterleri ile daha derin bir duygusal bağ kurulmasına olanak tanımaktadır.

Diğer taraftan savaşın getirdiği kaos ve hayatta kalma içgüdü-sü, dil bariyerlerini aşan evrensel temalardır. Az diyalog, filmin anlatmak istediği mesajın daha evrensel bir düzlemde anlaşılmasına yardımcı olabilir. Sürekli bir "tik-tak" saat sesi ile işlenen gerilim, diyaloglarla kesilmediği için filmin atmosferi daha yoğun ve baskın hale gelmektedir. Seyirci, karakterlerle birlikte adeta nefesini tutar. Dunkirk sahili, açık deniz ve gökyüzü gibi mekânlar, karakterlerin içinde bulunduğu tehlikeyi ve çaresizliği doğrudan görsel olarak yansıtır. Filmin genelinde kullanılan soluk ve soğuk renkler, savaşın acımasız ve umutsuz atmosferini vurgular.

Filmin çoğu sahnesi 65 mm geniş formatta çekmiştir. Bu, izleyiciye büyük ölçekli, ayrıntılı ve sürükleyici bir görsel deneyim sunar. Bu sayede izleyici, kendini adeta olayların ortasında hisseder. Yüksek çözünürlüklü görüntüler, kumun dokusundan denizin dalgasına kadar her detayı hissettirir.

Kısıtlı ve Öznel Kamera Açısı

Film, izleyiciyi genellikle karakterlerin bakış açısına hapseder. Örneğin, pilotların kokpitinden veya bir askerin siperinden yapılan çekimler, dar bir bakış açısı sunarak izleyicinin de karakterlerle birlikte belirsizliği ve korkuyu hissetmesini sağlar. Özellikle Spitfire pilotlarının kokpitinden yapılan çekimler, se-

yirciyi doğrudan pilotun yerine koyar. Genelde Farrier'in (Tom Hardy) bakış açısı egemendir. İzleyici, onun dar kokpitinin içinden gökyüzünü, düşman uçaklarını ve aşağıdaki kaosu görür. Farrier'in yakıt göstergesi ve telsizden gelen uyarılar, izleyiciyi onun kısıtlı zaman ve kaynaklarla verdiği mücadeleye ortak eder. Gökyüzündeki bu yalnız mücadele, diğer hikâye örgülerinden bağımsız bir gerilim yaratır. Düşmanların sadece gölgeler ve patlamalarla gösterilmesi, tehdidin daha soyut ve korkutucu olmasını sağlar.

Batan gemilerin içinde, dar alanlarda yaşanan boğulma anları Tommy'nin bakış açısından gösterilir. Bu, izleyicinin karakterle birlikte o dar ve ölümcül ortamda sıkışıp kalma hissini tecrübe etmesine olanak tanır.

Oğlu ve genç bir arkadaşıyla birlikte Dunkirk'e doğru yelken açan sivil bir tekne sahibi Bay Dawson'ın (Mark Rylance) bakış açısından, tahliyenin sivil dayanışma yönü vurgulanır. Ancak bu bakış açısı da kısıtlıdır. Dawson, sadece kendi teknesi ve çevresindeki küçük olaylarla ilgilenir. Tekneye aldığı şoktaki asker (Cillian Murphy) veya ölmek üzere olan genç George'un durumu, Dawson'ın bakış açısını ve yaşadığı duygusal yükü gösterir. Bu, savaşın siviller üzerindeki etkisini, bireysel bir deneyim üzerinden anlatır. Dawson, denizde neyle karşılaşacağını tam olarak bilemez; sadece bir yardım çağrısına yanıt vermiştir. Alman denizaltıları veya hava saldırıları, onun için de sürpriz tehditlerdir ve bu belirsizlik, izleyiciye de geçer.

Alman askerleri gösterilmez ve düşman uçakları nadiren net bir şekilde görünür, tehdit genellikle algılanan bir varlık olarak kalır. Bu, klasik savaş filmlerinde sıklıkla görülen ve her yerde olabilen nesnel bakış açısının tersine, öznel ve gerilimli bir hava yaratır. Aynı şekilde gemi içi sahnelerde de dar alan ve sıkışmışlık hissi yaratılır. Nolan, Dunkirk filminde kısıtlı ve öznel kamera açısı kullanarak izleyicinin gerilimi daha yoğun ve kişisel olarak hissetmesini sağlar. İzleyici, karakterlerle birlikte ne

olacağını bilemez ve bu da belirsizliği artırır. Kısıtlı bakış açıları, savaş alanının kaosunu ve kontrol eksikliğini daha iyi yansıtır. Bu yaklaşım aynı zamanda, mermi vızıltısı, dalga sesi, uçak motoru gibi sesler ile yakın çekim yüz ve patlama görüntülerinin etkisini artırarak, filmi bir deneyim haline getirir. Böylelikle gerilimi artırarak empati yaratmak, kaosu vurgulamak ve duysal deneyime odaklanmak mümkün olur.

Film Müziği ve Ses Tasarımı

Film boyunca gerilim ve eylem müzik ile vurgulanır. Titrek ve uyumsuz yaylılar kasvetli ve zorlu süreci betimler. Müzik olay örgüsünü ve gerilimi etkileyici biçimde vurgular. Hans Zimmer'ın müziği, özellikle “Shepard Tonu” adı verilen artan gerilimli ses efektleri, filmin kalbine bir gerilim enjekte eder. Diğer deyişle Shepard Gamı, adını Amerikalı psikolog Roger Shepard'dan alan, sürekli olarak yükseliyor veya alçalıyor gibi algılanan, ancak aslında hiçbir zaman daha yüksek veya daha alçak bir perdeye ulaşmayan **işitsel bir yanılsamadır**. Bu teknik, belirli frekansların sürekli yükseliyor gibi algılanmasını sağlayarak, izleyicide sürekli bir tedirginlik ve telaş hissi uyandırır. Bir sesin üst ve alt oktavları oluşturularak üst üste bindirilir. Üst oktav gittikçe kısılır. Alt oktav gittikçe duyulur hale gelir. Orijinal ses aynı seviyede kalır. Oluşan ses parçasının sonu ve başı birleştirilerek tekrarlaması sağlanır. Böylece filmde kullanılan sonsuz bir artış ve yükselme duygusu oluşur (Vox, 2017).

Müzik ve ses efektleri, filmdeki diyalog eksikliğini telafi ederek anlatının önemli bir parçası haline gelir ve klasik filmlerdeki geleneksel film müziği görevinin ötesine geçer. Bir motif olarak zaman, baskıyı ve aciliyeti vurgular. Tik-tak eden saat örneğinde olduğu gibi entegre edilmiş ses teknikleri bunu güçlendirir ve her anın ağırlığını hissetmemizi sağlar (Andersen, 2017).

Film boyunca sürekli kulağımıza yer eden saat tik takları Nolan'ın kol saatinin kayıdır. Zaman baskısını ve aciliyeti hissettirir. Hans Zimmer de bu ritmik sesi ana motif olarak filmin müziğinde alt yapıda kullanmıştır (Doğan, 2022).

Dunkirk filminde, kurşun sesleri, patlamalar, dalga sesleri, batan gemi gürültüsü gibi ses efektleri yoğunlukla kullanılmıştır. Hava saldırılarında düşman uçaklarının çıkarttığı sesler ve yaklaşan mermilerin ısıkları, izleyicinin sürekli bir tehlike altında olduğu hissini güçlendirir. Bu sesler, bir anda ekran dışından anlatıma dâhil olarak tehdidin boyutunu vurgular. Nolan minimalist tavırla maksimum etki yaratır. Gereksiz ses kalabalığından kaçınarak, hikâyeyi ve karakterlerin yaşadıklarını güçlendirecek seslere odaklanır. Bu minimalist yaklaşım, her bir ses efektinin daha çarpıcı ve etkileyici olmasını sağlar. Sahildeki sessizlik anları, uzaktan gelen patlama sesleriyle kesildiğinde daha da ürkütücü hale gelir. Ayrıca, gerilim ve dramatik etki yaratmak için zaman zaman kullanılan ani sessizlikler, seyirciyi daha da teyakkuzda tutar ve beklenmedik olaylara karşı hazırlıklı olmasını sağlar. Richard Brody (2017), *The New Yorker* için yazdığı Dunkirk makalesinde Hans Zimmer'in müziğini baskıcı bulur. Katıldığı IMAX gösteriminde zeminin ve koltukların titrediğinden bahseder. Müzik ve efektler belki de bilinçli olarak savaş gürültüsünü maskeleymiştir.

Karakter Gelişimine Yer Vermeme

Bir savaş filmi olarak "Dunkirk" diğer türdeşleri gibi savaşın kötü yanlarını sorgulamak yerine hayatta kalma ve ölüm korkusuna odaklanır. Kahraman yoktur, olay vardır. Klasik anlatılarda genellikle ana karakterlerin derinlemesine gelişimine ve geçmişlerine önem verilir. Ancak Dunkirk'te, karakterlerin geçmişleri veya motivasyonları hakkında neredeyse hiçbir bilgi verilmez. Odak noktası, onların o anki hayatta kalma mücadelesi ve insanlığın ortak direncidir. Bu durum, filmi belirli karak-

terlerin hikâyesinden ziyade, olayın genel deneyimine odaklanan daha evrensel bir insanlık dramına dönüştürür. Bu özellikler, Dunkirk'ü sadece bir savaş filmi olmaktan çıkarıp, izleyicinin derinden etkilendiği, görsel ve işitsel açıdan zengin, deneysel bir sinema eseri haline getirir. Nolan'ın bu tercihleri, filmin kendine özgü atmosferini ve etkisini yaratır. Nolan, sinematik dillerin en görseli olan gerilim dilini kullanmak ister. Gerilim ve mekân kullanımı açısından Alfred Hitchcock, Henri-Georges Clouzot ve Jan de Bont'dan ilham alırken, savaş ve gerçekçilik açısından Lewis Milestone'un *Garp Cephesinde Yeni Bir Şey Yok* (All Quiet on the Western Front, 1930), Gillo Pontecorvo'nun *Cezayir Savaşı* (La battaglia di Algeri, 1966), Steven Spielberg'ün *Er Ryan'ı Kurtarmak* (Saving Private Ryan, 1998), filmlerini incelemiştir.

Sessizlikte karmaşıklığı yakalamak için Dunkirk'te, karakter gelişimi yoğun diyalog ve geçmiş hikâyelere dayanan geleneksel yöntemlere meydan okur. Nolan, görsel ipuçları ve eylemlerle zengin katmanlı karakterler yaratır ve sizi söylediklerinden ziyade yaptıklarıyla karakterlerin doğalarına dair seziler edinmeye zorlar.

Tommy, merkezi figürlerden biri olarak, bu yöntemin en iyi örneğidir. Mücadelesi, karakter anlatımına yönelik olağan yaklaşımla çelişen kararları ve hayatta kalma içgüdüleriyle tasvir edilir. Bu sessiz hikâye anlatma tekniği, sizi onların dünyasına çeken aktif bir katılım gerektirir.

Dunkirk, karakter eylemlerini kullanma konusunda örnek bir filmidir. Sessiz alışverişler ve sözsüz ipuçları, karakterlerin umutlarını, korkularını ve insanlığını ortaya koyar.

Görsel hikâye anlatımında ifadeler, jestler ve duruşlar karakterlerin düşüncelerini ortaya koyar.

Gibson gibi karakterler, ilkelerini yansıtan önemli seçimler yaparak ahlaki karmaşıklıklar gösterir.

Toplu karakterizasyon için Nolan, birlikte hayatta kalmaya odaklanarak, grup dinamikleri aracılığıyla kişisel farklılıklar

aktarır. Bu minimalist diyalog yaklaşımı, filmle duygusal bağımızı güçlendirir ve bizi alt metni yorumlamaya ve sözcüklerin ötesinde daha geniş bağlamı keşfetmeye sevk eder (Greenlight Coverage, 2024).

Aks Kırılması

Nolan bazı sahnelerin belirli planlarını bağlarken kaygı ve belirsizlik yaratmak amacıyla 180 derece kuralını bilerek çiğner. Bazı yaratıcı yönetmenler, genelgeçer kuralları bilinçli olarak bozarak ya da bu kurallara uymayarak izleyicide belirli bir etki yaratmayı hedeflerler. Aks ya da diğer adıyla 180 derece kuralı, iki karakter veya bir karakter ile bir obje arasındaki hayali bir çizgi (aks) etrafında kameranın aynı tarafta kalmasını sağlayan temel bir devamlılık kuralıdır. Bu kural, izleyicinin sahnedeki mekânsal yön duygusunu korumasını ve karakterlerin ekrandaki görelî konumlarının tutarlı kalmasını sağlar. Eğer kamera bu aksı geçerse (aks atlama/kırma), izleyici ekrandaki kişilerin veya nesnelerin yerlerinin aniden değiştiğini görerek kafa karışıklığı yaşayabilir. Stanley Kubrick'in *Cinnet* (Shining, 1980) ve Luc Besson'un *Sevginin Gücü* (Léon, 1994) filmlerinde bu tür aks atlamalarının özgün örnekleri görülebilir. Dunkirk gibi karmaşık ve gerilimli bir filmde, aks atlamalarının kasıtlı olarak kullanıldığına şüphe yoktur. Zira Nolan'ın filmlerinde sıklıkla görülen görsel anlatım ve kurgu tercihleri, bazen geleneksel kuralın dışına çıkmayı kaçınılmaz kılabilir.

Bu filmde aks kırmanın ya da 180 derece kuralına uymamanın gerekçelerine değinecek olursak;

Gerilim yaratmak ve mekân/yön algısını bozmak, savaşın kaotik ve kafa karıştırıcı atmosferini yansıtmak için aks atlamaları kullanılmış olabilir. Bu, izleyicinin karakterlerle birlikte yerini kaybetmiş hissetmesine neden olacaktır. Duygusal etki yaratmak, belirli anlarda izleyicide şok, rahatsızlık veya gerilim gibi duyguları tetiklemek amacıyla kural dışına çıkmak gerekebilir.

Anlatımın devinimi, Nolan'ın kendine özgü anlatım tarzı, farklı zaman çizgilerini iç içe geçirmesi ve genel olarak deneysel yaklaşımları, bazen bu tür kurgusal farklılıkları bilinçli bir sanatsal tercih haline getirmiş olabilir. Filmin 21. dakikasında iskele üzerinde üç subay konuşurken (Görsel 1 - Görsel 2) ve 27. dakikasında bombardıman sonrası kumandan Bolton'un (Kenneth Branagh) tepkisi verilirken (Görsel 3 - Görsel 4) bu durumu görmek mümkündür. Karakterlerin hem bakış yönleri hem de ekran konumları sıçrar ve ters tarafa geçer.



Görsel 1a ve 1b: Aks kırılması (*Dunkirk* ©Warner Bros. Pictures).



Görsel 2a ve 2b: Aks kırılması (*Dunkirk* ©Warner Bros. Pictures).

Sembol ve Eğretilmeler

Tahlisiye botları: Filmde birkaç kez askerlerin tahlisiye botlarıyla sahile döndüğü görülür. Batan muhribi terk ederek Dunkirk sahiline geri dönmek zorunda kalmaları operasyonun umutsuzluğunu simgeler. Böylece can kurtarma botları güvenliğin sembolü olmak yerine alaycı bir şekilde umutsuzluğun ve aksiliğin sembolü haline gelir.

Çay ve reçelli ekmek: Tommy, Alex, Gibson ve diğer askerler İngiltere'ye dönmek için destroyere ulaştıklarında üst güvertede bir hemşire tarafından anne şefkati ile karşılanır. Alt güverteye geçtiklerinde çay eşliğinde reçelli ekmek yemektedir-

ler. Okul dönüşü annelerin hazırladığı bu atıştırma malik askerlerin yakında memleketlerine dönebileceğini ve artık neredeyse sıcak yuvalarında sayılabileceklerini sembolize eder.

İskele: Yüzbaşı Bolton birkaç kez bombalanan ve kısmen harap halde bulunan iskelenin üzerindedir. Askerler hava taarruzu riskine rağmen tahliye için kitle halinde iskele üzerinde beklemektedirler. İskele İngiliz birliklerinin olumsuz koşullar altında bile birlik olduğunu, metanetini, azmini simgeler. Filmin sonuna doğru iskelenin çoğu yeri parçalanmış olsa da hala ayaktaadır. Ayrıca olumsuz koşullar altında ortaya çıkan yaratıcılığın da sembolüdür.

Dunkirk Sahili: Filmin başında Tommy düşman ateşinden kaçarak sahile ulaştığında ilk karşılaştığı şey çerçevenin tam ortasında yer alan dört adet yüksek beyaz direk olur. Dunkirk sahilinde günümüzde var olan bu dört bayrak direğinin alt tarafı muhtemelen kumlarla kaplanarak film çekimi için modern görünümünden uzaklaştırılmış olmalıdır. Her ne kadar bu dört direğin tahliye sırasında askerlerin içinde bulunduğu tehlikeli durumu, yalnızlıklarını, çaresizliklerini, umutlarını ve ayakta kalma çabalarını sembolize ettiği söylene de yönetmen bunu özellikle kompozisyona dâhil etmiştir. Zira askerler sahilde sıkışıp kalmışlar ve Dunkirk adeta bir açık hava hapishanesine dönüşmüştür. İlerleyen sahnede kamera direklere yaklaşarak arasından geçer ve adeta izleyiciyi olacılara şahitlik etmesi için hapishanenin parmaklıkları arasından geçirerek olay mahalline ulaştırır (Gaushell, 2017).



Görsel 3a ve 3b: Dunkirk Sahili (*Dunkirk* ©Warner Bros. Pictures).

Sonuç

Savaşın geçtiği gerçek mekânda gerçek uçak ve gemilerle 65 mm IMAX formatında çekilen Dunkirk filmi, klasik savaş anlatılarının ötesine geçerek izleyiciyi doğrudan Dunkirk tahliyesinin kalbine yerleştiren, yoğun ve deneysel bir sinema deneyimi sunar. Film, alışlagelmiş karakter gelişimine veya diyaloglara odaklanmak yerine, üç farklı zaman çizgisini (karada bir hafta, denizde bir gün, havada bir saat) ustalıklı iç içe geçirerek gerilimi ve kaos hissini artırır. Bu da, Nolan'ın anlatmak istediği hayatta kalma temasının temelini oluşturur.

Filmin en çarpıcı yönlerinden biri, karakterler üzerinden hikâye anlatmak yerine, ortam ve yaşananlar üzerinden bir anlatım oluşturmasıdır. Askerlerin bireysel hikâyeleri yerine, toplu bir varoluş mücadelesi ön plana çıkar. Diyalogların azlığı ve Hans Zimmer'ın etkileyici, zaman zaman rahatsız edici müzikleri, izleyicinin kendini olayların tam ortasında hissetmesini sağlar. Ses tasarımı, mermi vızıltısından denizdeki dalgalara kadar her detayıyla, savaşın acımasız gerçekliğini açık bir şekilde sunar. Bu minimalist yaklaşım, izleyicinin Dunkirk sahilindeki çaresizliği, umudu ve korkuyu bizzat deneyimlemesine olanak tanır.

Nolan, filmi bir kahramanlık destanı olarak değil, sıradan insanların olağanüstü koşullarda gösterdiği direncin ve fedakârlığın bir portresi olarak inşa eder. Savaşın yıkıcılığına rağmen, insanlığın ortak paydada bulunduğu anlar, özellikle sivil teknele- rin tahliyeye katılmasıyla vurgulanır. Bu, umutsuzluğun ortasında filizlenen bir umut ışığıdır ve filmin sonunda seyirciyi sadece bir tarihi olayın tanığı olarak değil, aynı zamanda insan psikolojisine dair bir düşünceyle baş başa bırakır. Filmin özgünlüğü, geleneksel anlatı kalıplarını kırması, izleyiciye duygusal ve duysal bir deneyim sunmasından kaynaklanmaktadır.

Kaynakça

- Andersen, A. (2017, 2 Ağustos). *Behind the spectacular sound of 'Dunkirk' – with Richard King*. A Sound Effect. <https://www.asoundeffect.com/dunkirk-sound/>
- Besson, L. (Yönetmen). (1994). *Sevginin Gücü* [Léon: The Professional] [Film]. Gaumont.
- Brody, R. (2017, 26 Temmuz). “*Dunkirk*”: A War Movie About Patriotic Ciphers. <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/dunkirk-a-war-movie-about-patriotic-ciphers>
- Christopher Nolan, Filmlerindeki Zaman Takıntısını Açıkladı: "Kamera Bir Zaman Makinesi". (2023, Ekim 25). Beyazperde. <https://www.beyazperde.com/haberler/filmler/haberler-1000048083/>
- Doğan, E. (2022, 21 Eylül). *Şimdiye Kadar Yapılmış En İyi Savaş Filmlerinden Biri Olarak Kabul Edilen “Dunkirk” Filmi Hakkında 9 Entresan Bilgi*. Webtekno. <https://www.webtekno.com/dunkirk-filmi-bilgiler-h127799.html>
- Gaushell, R. (2017). *What do the Four Poles on the Beach Signify in the Dunkirk Trailer*. <https://www.quora.com/What-do-the-four-poles-on-the-beach-signify-in-the-Dunkirk-trailer>
- Greenlight Coverage. (2024, 25 Aralık). *Dunkirk screenwriting analysis: Key lessons for aspiring writers*. <https://glcoverage.com/2024/12/25/dunkirk-screenwriting-analysis/>
- Kubrick, S. (Yönetmen). (1980). *Cinnet* [The Shining] [Film]. Warner Bros.
- Milestone, L. (Yönetmen). (1930). *Garp Cephesinde Yeni Bir Şey Yok* [All Quiet on the Western Front] [Film]. Universal Pictures.
- Nolan, C. (Yönetmen). (2017). *Dunkirk* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Pontecorvo, G. (Yönetmen). (1966). *Cezayir Savaşı* [La battaglia di Algeri] [Film]. Igor Film; Casbah Film.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (1998). *Er Ryan'ı Kurtarmak* [Saving Private Ryan] [Film]. DreamWorks Pictures; Paramount Pictures.
- This Guy Edits (2018, 3 Mart). *Dunkirk: Editing the suspense snowball*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=C2eHpxOzjqY>
- Vox. (2017, 26 Temmuz). *The sound illusion that makes Dunkirk so intense*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LVWTQcZbLgY>

Yazarın Özgeçmiři

Burak BUYAN, 1967 yılında İstanbul'da doğdu. 1989 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Gösteri Sanatları Bölümü Sinema-TV ve Fotografi Anasanat Dalı'ndan mezun olduktan sonra bir süre film ve reklam sektöründe serbest çalıştı. 1992 senesinde Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak akademik yaşamına başladı. Yüksek Lisans ve Sanatta Yeterlik eğitimini Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Enstitülerinde tamamladı. 1998 yılında Yardımcı Doçent, 2009 yılında Doçent, 2014 yılında Profesör unvanını aldı. 1998-2024 yılları arası Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV Bölümü'nde ve 2024 yılından bu yana İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde öğretim üyesi olarak akademik çalışmalarını sürdürmektedir.

BEDEN, BELLEK VE BOŞLUK: *BLADE RUNNER 2049*'DA ONTOLOJİK TEKİNSİZLİK

Gamze Nil ARKAN*
Ecem ŞEN**

*“Olimpia’nın gözleri beni yakaladı, ama orada
yaşayan bir insan değil, cansız bir kukla vardı...”*

Giriş

Kimi zaman oldukça tanıdık bir yüzde, tanıdık olmayan bir ifadeyle karşılaşıldığında zihinde bir kırılma oluşur. Kimi zaman da derinden aşına olunan bir sesin kime ait olduğu hatırlanamadığında insan zihninde bir huzursuzluk doğar. O ana dek güvenle inşa edilen gerçeklik algısı, beklenmedik bir yabancılaşma hissiyle aniden sarsılır. Kısacası, “kendi aşına olduğu dünyasında günlük hayatın düzeninde yaşayan birey, karşısına bilmediği bir şey ya da durum çıktığında tekinsizlik hissedecektir” (Jentsch ve Freud, 2019 s. 35). Freud, 1919 tarihli *Tekinsiz* (Das Unheimliche) başlıklı metninde bu rahatsızlık hissini kelimenin etimolojik kökenlerine inerek açıklamaya çalışır. Almanca bir kelime olan *heimlich*, “bilinen, aşına olunan, yakın, tanıdık olan birine ya da bir şeye ait” olarak tanımlanırken, *unheimlich* kelimesi Türkçeye “tekinsiz” karşılığını alarak çevrilir ve dolayısıyla korkutucu olan birçok durum ve şey için kullanı-

* Doç., İstanbul Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID: 0000-0002-6637-5329, nilarkan@beykent.edu.tr

** Arş. Gör., T.C. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, ORCID: 0000-0002-3986-6085, ecem.sen@marmara.edu.tr

lır. Aslına bakılırsa Jentsch de (2019) korkutucu olanı tekinsiz olarak tanımlamaya yakındır ancak korkutucu olan ile tekinsiz arasında ayırım yapmak gerektiğinde bu ayırımın arka planını oluşturan durumun genellikle tanıdık olanın içinde yer alan yabancılıktan ileri geldiğini söylemek mümkündür. Ev gibi tanıdık ve bilindik olanın aniden tanınamaz hale gelmesi, tanıdıklığın içinden bir tehdidin belirivermesine neden olur.

Kuramsal Çerçeve

Freud'dan Mori'ye Tekinsizlik

Psikanaliz için “tekinsiz”, yalnızca bir estetik kategori değil, öznenin bilinçdışındaki çatlakların, bastırılmış arzuların ve travmaların yüzeye çıkışıdır. Bu bağlamda, tekinsiz olanın yalnızca dış dünyada karşılaşılan bir olgu değil, öznenin kendinde tanımak istemediği, yabancılaştırdığı yönlerin bir yansıması olduğu da söylenebilir.

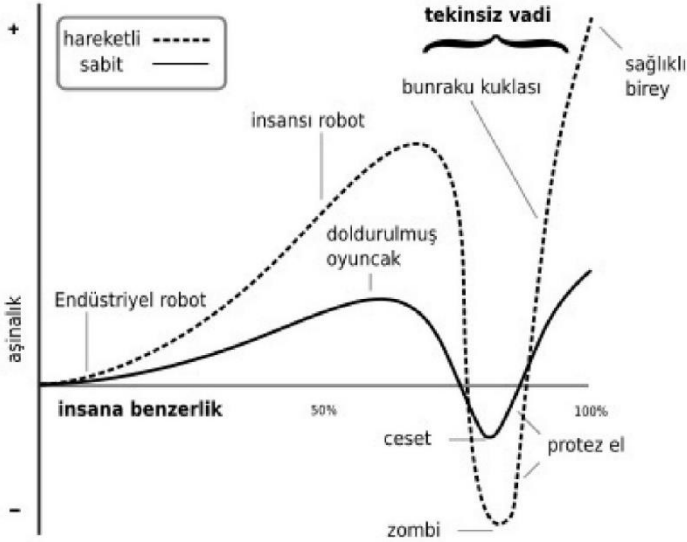
Freud'un topografik modeli, zihinsel yapıyı bilinç, ön bilinç ve bilinçdışı olmak üzere üç düzeyde açıklamayı amaçlarken (Freud, 2021, s. 618), yapısal model ise bu yaklaşımı id, ego ve süperego kavramlarıyla tamamlayarak bireyin içsel çatışmalarını tanımlamaya yönelir (Freud, 1989, s. 11-36). Freud'a göre bilinç, bireyin mevcut anda farkında olduğu içerikleri kapsar; ancak bu farkındalık hali süreklilik arz etmez. Kolaylıkla hatırlanabilen içerikler ise ön bilinçte yer alırken, daha derinde bulunan ve rüya yorumu ya da hipnoz gibi teknikler kullanılmadan erişilemeyen düşünceler ile anı izleri ise bilinçdışı alana aittir. Bu bölümde bahsedeceğimiz tekinsiz, bastırma gibi psikanaliz temelli kavramlar, bilinçdışı ile ilişkili olacak şekilde düşünülmelidir. Belirli teknikler, dil sürçmesi ya da rüya haricinde ulaşmanın oldukça zor olduğu bilinçdışı içerikler, kişiyi travmatik anı izlerinden korumakla görevlidir. Bu korumanın sağlanabilmesi, travmatik anı izlerinin gündelik yaşama etkisinin en aza indirilebilmesi için bastırma mekanizmasının önemi elbette ki yadsınmaz.

Freud'a göre bireyin en temel arzu, korku, kaygı, duygu ve içgüdüleri çoğunlukla doğrudan bilinç düzeyine erişemez; bu içerikler genellikle bilinçdışı alanda yer alır. Ancak bu unsurlar bilinçten tamamen kopuk değildir. Birey açısından rahatsızlık verici ya da toplumun normlarına aykırı görüldüğünde, bu düşünceler ve dürtüler bilinçdışına itilerek bastırılır. Freud, bu mekanizmayı "bastırma" kavramıyla açıklar (Freud, 1957). Ona göre bastırma, doğuştan gelen bir refleks değil; yalnızca bilinç ile bilinçdışı süreçlerin birbirinden ayrıldığı bir yapının gelişmesiyle mümkün hâle gelen bir savunma biçimidir (Freud, 1957, s. 147). Freud'a göre bu sürecin temel işlevi, bireyin "hoşnutsuzluktan kaçınmasını" sağlamaktır (Freud, 1957, s. 153). Freud'a göre tekinsiz, aslında ne yeni ne de yabancı bir şeydir, yalnızca zihinde aşına olunan, eskiden beri yerleşik fakat bastırılma esnasında yabancılaşılan bir kavramdır (Jentsch ve Freud, 2019, s. 60). Bu açıklamaya göre tekinsizliğin tanımında kullanılan "eve ait olan" ve "olmayan" ayrımındaki muğlaklığın biraz daha netleşmiş olduğunu söylemek mümkündür. Tekinsizlik kişiye ilk kez karşılaşılan bir durum üzerinden hissettirilmez aksine, daha önce bilinen, aşına olunan ve bastırılması gereken bir durumla karşılaşıldığında tanıdık olana karşı yaşanan yabancılaşma tekinsizlik hissini yaratmaktadır.

Freud, tekinsizlik üzerine gerçekleştirdiği çalışmasında edebi eserlerden de faydalanır. Bu çalışmada yer alan replikantlar ve tekinsizlik bağlamıyla ilgili verimli bir geçiş sağlayabileceği için E.T.A Hoffman'ın 1816'da kaleme aldığı "Kum Adam" adlı öyküsüne kısaca yer vermekte fayda vardır. Çocukken annesinden, geceleri çocukların gözlerine kum atarak onları kör eden kum adam hakkında korkutucu bir öykü dinleyen Nathanael, zamanla bu hikâyenin yarattığı kaygıları bastırmıştır. Sonrasında ortaya çıkan Coppelius adında gizemli bir karakter, Nathanael'in bastırıldığı korkularını tetikler. Psikolojik olarak sarsılan Nathanael'in çöküşünü hızlandıran bir diğer karakter

ise Olimpia adında adeta kusursuz görünen genç bir kadındır. Ancak Olimpia bir otomaton (mekanik kukla)'dur. Olimpia'nın otomatonluğu büyük oranda gözleri aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. Hikâyenin bütününe bakıldığında Freud'un da üzerinde yoğun bir biçimde durduğu üzere gözlerin kaybı ile ilgili bir endişe yatmaktadır (Jentsch ve Freud, 2019, s. 47). Kum adam, gözlerin işlevselliğini tehdit eder konumdadır. Bu hikâyeye, hem Mori'nin bahsettiği *tekinsiz vadi* (uncanny valley) kavramına açıkça bir kapı aralaması hem de bu bölümde incelenecek olan yönetmen Denis Villeneuve'ün *Blade Runner 2049* (Bıçak Sırtı 2049, 2017) adlı filminde sıklıkla karşılaştığımız gözlere yapılan vurgunun anlamlandırılabilmesi açısından önem arz etmektedir.

Japon robot bilimci Masahiro Mori'nin 1970 yılında geliştirdiği tekinsiz vadi kavramı, psikanalitik tekinsizliğin teknolojik temsillerdeki karşılığı olarak tanımlanabilir. Mori'nin modeline göre tekinsiz vadi, insana benzeyen üretilmiş yapay varlıklara [robot, android, *Blade Runner* (Scott, 1982) ve *Blade Runner 2049* için replikant vb.] karşı geliştirilen empatinin ani düşüşüne maruz kalmasıyla meydana gelir. Bu ani düşüşü, kişinin yapay bir varlık karşısında hissettiği hayranlık ya da sempati gibi duyguların, üretilmiş olan yapay varlığın insana benzerliği arttığı ölçüde düşüşüne geçmesi sebebiyle bir tekinsizlik oluşturması şeklinde tanımlamak mümkündür. Mori, Görsel 1'de görülen grafikte varlığın insana benzerliği arttıkça bireyin bu benzerliklere verdiği tepkiyi somut bir biçimde ortaya koymuş ve akabinde insana benzerlik arttıkça sempatinin ortadan kalkması sebebiyle derin bir vadi şekli elde edilmiştir.



Görsel 1: Mori'nin Tekinsiz Vadi (Uncanny Valley) Grafiği
(©Wikimedia Commons)

Mori'ye göre, bir figür insana ne kadar yaklaşırsa, robotla etkileşime geçen kişi robota o denli sempatiyle yaklaşır. Bu düşünceyle yola çıkan Mori, çalışmasında aslında pek de beklemediği bir sonuçla karşılaşır. Robotların insana olan benzerliği arttıkça ve hatta neredeyse insanla birebir benzerlik noktasına ulaştığında, robot ile etkileşimde bulunan kişide önemli derecede tekensizlik yaratır. Bu tekensizlik, zaman zaman huzursuzluğu ve tiksintiyi de çağrıştırabilir. Bu kırılma, tıpkı Freud'un tekensizliğinde olduğu gibi, tanıdık olanla yabancı olanın çarpıştığı bir eşiği temsil eder. Daha doğrusu, tam da Freud'un belirttiği gibi tanıdık olanın içerisindeki yabancılaşma kişiyi tekensizlik hissine iter. Teknolojik olarak üretilebilen bedenin "neredeyse insan" olması, yalnızca görsel bir problem yaratmakla kalmaz; aynı zamanda bilinç, hafıza, arzu gibi insana özgü atfedilen kavram ve duyguların da yapay olarak temsil edilmesi

ya da taklit edilmesi, öznenin varlık koşullarını radikal biçimde sorguladır. Mori'ye göre, endüstriyel robotlar insanlara sevimli gelebilir ancak insansı robotlar, androidler ya da balmumu heykeller tekinsiz vadi alanında yer alır ve tekinsizlik hissi yaratır. Gerçek insana geçildiğinde kişilerin duyduğu sempati ve empati oranı yeniden hızlı bir yükselişe geçer (Mori, 2012, s. 100). Mori'ye göre bu insansı üretimler özellikle hareket ediyor-sa, tekinsizlik hissini daha da fazla artırır. Bu duruma çözüm olarak Mori'nin önerisi, robotların, yapay varlıkların kendilerine özgü stillere, görünümlere sahip olmasıdır (Mori, 2012, s. 101). Ancak *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049*'da olduğu gibi, insana birebir benzerlik Mori'nin tartışmaya açtığı tekinsizliği oldukça net bir biçimde gözler önüne sermektedir. Zira bu noktada, replikantlar bile kendilerini insandan ayırt edememektedir.

Bulgular

Blade Runner 2049: Tekinsizliğin Anlatısı

Filmin anlatısına ortak olabilmek için biraz daha geriden, 1982'de izleyiciyle buluşan serinin ilk filmi olan *Blade Runner*'ın olay örgüsünden başlamak gerekir. O dönem için gelecek olan 2019'un Los Angeles'ında geçen filmde, *Tyrell Corporation* adında büyük bir şirket biyolojik olarak insana tıpatıp benzeyen, dış görünüşüyle insandan ayırt etmenin çok zor olduğu *replikant* adında yapay varlıklar üretir. Replikantlar fiziksel olarak oldukça güçlü olabilseler de duygusal yetiler konusunda sınırlıdır ve itaatsizlik tehdidi nedeniyle dünyada yaşamaları yasaktır. Kolonilerde çalıştırılırlar. Yine de dünyaya kaçak olarak gelen bir grup replikantın olduğu bilgisi, *Blade Runner* adında özel polislerin görevlendirilmelerine neden olur. Bu özel polislerden biri olan Rick Deckard (Harrison Ford), emekli olduğu halde göreve tekrar çağrılır. Bu görev esnasında Rachael (Sean Young) ile karşılaşan Deckard, Rachael ile zamanla gelişen bir duygusal yakınlık kurar. Rachael, yine *Tyrell Corporation* tara-

findan üretilmiş ancak anılara sahip olan ilk replikanttır. Anılara sahip olduğu için de kendisinin bir replikant olduğunun farkında değildir. Yapay bir hafızanın varlığı, bu hafızanın ürettiği kimliğin gerçekliği, ölüm bilinci ya da varoluşun anlamı filmin etrafında dolaştığı ve izleyiciyi sorgulamaya ittiği en temel meseleler olarak film boyunca etkisini göstermektedir.

Blade Runner 2049'a gelindiğinde ise, bu kez filmin ana karakteri olarak K (Ryan Gosling) ile karşılaşırız. 2049'da *Tyrell Corporation* ortadan kalkmış, yerini *Wallace Corporation* almıştır. Wallace, replikantlar üretmeye devam etmekte ancak itaatsizlik tehlikesini bertaraf etmeye çalışmakta ve bu sebeple daha sadık modeller tasarlamaktadır. Ancak bu süreç içerisinde eski replikantların hala kaçak olduğu bilgisi film boyunca yer yer izleyiciyle paylaşılmaktadır. Filmin ana izleğini oluşturan konu ise, bir replikanttan doğmuş olan bir çocuğun var olduğu bilgisi ve bu çocuğun bulunmak üzere peşine düşülmesidir. Çünkü bir replikantın çocuk doğurabilmesi bütün sistem için devrim niteliği taşımaktadır. Bu kovalamacanın içerisinde yer alan ana karakterimiz K, Wallace'a bağlı olarak çalışan replikant bir *Blade Runner*'dır. İpuçlarını birleştiren ve replikanttan doğmuş ilk çocuğun peşine düşen K, kendi sahip olduğu yaratılmış bir anının elindeki ipuçları ile birleştirdiğini fark eder. Sahip olduğu anıda, yetiştiği yetimhanenin içerisinde bir grup çocuktan kaçan K'nın elinde küçük bir tahta at bulunmaktadır ve yetimhanenin içerisinde kimsenin bakmayacağı bir yere bu tahta atı saklar. Atın alt kısmında ise bir tarih yer almaktadır: 6.10.21

Bu tarih, K'nın yaptığı araştırma esnasında karşılaştığı tarih ile aynıdır. Bu tahta atın onu yönlendirdiği karakter ise Deckard'dır. Bu noktadan itibaren *Blade Runner 2049*, ilk filmle daha derin bir bağlantı kurmaya başlar. Bir replikant tarafından doğrulmuş ilk çocuk konusunda çeşitli sorular soran K, kendisinin bu çocuk olduğundan ve Deckard'ın babası olduğundan artık emindir. Annenin kim olduğu konusu ise, Deckard'ın yaşadığı yerde bulunan Rachael'in fotoğrafı sayesinde açıklığa

kavuşur. Fotoğrafın yanında yer alan tahtadan yapılmış figürler ise izleyiciye tahta atın da Deckard tarafından yapılmış olduğunun mesajını net bir biçimde verir.

Rachael'ı annesi, Deckard'ı babası olarak kabul eden K, sadece doğmuş çocuğu gizleyebilmek için kullanılmış olan bir hedef şaşırtma unsuru olduğu gerçeğiyle yüzleşir. Ancak bir replikanttan doğmuş olan ilk çocuğun bir kız çocuğu olduğunu öğrendiğinde bu kişinin replikantlar için yapay anılar tasarlayan Ana Stelline olduğu anlaşılır. Kendisine ait bir anı olan "tahta at" anısı, yasadışı bir şekilde K'nın zihnine yerleştirilmiştir. Bu sebeple anı aracılığıyla hatırladığı yerde tahta atı gerçekten saklanmış şekilde bulan K, bu anının gerçekliğine ikna olmuştur. Ancak bu anı gerçeğe dayansa da K'ya ait değildir. Tüm gerçekler gün yüzüne çıktığında K, Deckard'ı gerçek kızına, yani Ana Stelline'in yanına tanışmaları için götürür. Bu buluşmanın akabinde film sona erer.

Film, yalnızca insan olmayan varlıkları değil, insan benzeri yapay zekâları da duygusal, etik ve varoluşsal düzeyde birer özne gibi temsil eden karmaşık bir evren kurar. İzleyicisini tekinsiz vadinin (uncanny valley) kıyısında dolaştıran bu evren, yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda psikanalitik bir tekinsizliğin görsel ve düşünsel atmosferini yaratır. Bu tekinsizlik, yalnızca replikantların bedenlerinde değil; yapay belleklerde, simülasyona dayalı ilişkilerde ve arzunun nesnesine dair gerçeklik algısının sürekli yerinden edilmesinde kendini sıklıkla gösterir.

Filmin başkarakteri olan K, hem fiziksel hem de duygusal düzeyde insana oldukça benzeyen bir replikanttır. Ancak bu benzerlik, onun gerçekten bir özne olup olamayacağına dair soruları sürekli canlı tutar. İzleyici, K'nın içsel yalnızlığına ve kendini tanıma çabasına kolayca empatiyle yaklaşabilir; fakat karakterin yapay doğası, bu empatiyi zaman zaman rahatsız edici bir yabancılaşmaya dönüştürür. Benzer bir etki, K'nın ho-

lografik partneri JOI karakterinde de görülür. JOI, dış görünüşüyle tamamen insan gibidir; duygusal tepkiler verir, sevgi gösterir, ilgiyle karşılık verir, K için endişelenir, tehlikelere rağmen onun yanında olmak ister. Ancak tüm bu davranışlar da özgür iradenin sonucu değil bir algoritmanın kullanımı dolayısıyla biçimlenmiştir. Özellikle JOI'nin başka bir kadının bedeniyle senkronize edilerek K ile fiziksel yakınlık kurmaya çalıştığı sahne, tekinsiz vadinin yalnızca çarpıcı bir örneğini sunmakla kalmaz; aynı zamanda arzu, beden ve belleğin nasıl simüle edilebildiğine dair izleyicide derin bir rahatsızlık hissi yaratır. Çünkü JOI ve K, bedensel olarak yakınlık kuramamaktadır ancak K'yı memnun etmek üzere tasarlanmış bir hologram bu noktada bir kadının bedeniyle senkronize olarak K'ya dokunmak ister. Ancak bu durum da JOI'nin K'yı diğer kullanıcılardan farklı bir biçimde önemseydiğini değil yazılımı ve bilgi donanımı aracılığıyla yapmak üzere tasarlandığı eylemleri gerçekleştirmektedir. Bu yaklaşımla değerlendirildiğinde JOI'nin arzusu, ilgisi ya da fedakârlıkları da tekinsiz bir düzlemde kendine yer bulur. Ancak bu hislerin gerçek olmasına ne ölçüde gerek duyulduğu noktası bir muamma olarak kalır. Bu sebeple filmin evreninde tekinsizlik yaratmıyor gibi görünen durumlar da izleyiciyi rahatsız hissettirmeye devam etmektedir.

Film boyunca tekrar eden bu ikilik—gerçek ile yapay, canlı olan ile programlanmış olan arasındaki belirsizlik—*Blade Runner 2049*'un anlatısal yapısının temelini oluşturur. Bu belirsizlik, yalnızca bilimkurguya özgü görsel bir motif değil; aynı zamanda insanı merkeze alan ontolojik bir kırılmanın ifadesidir. Film, bedeni insan yapan şeyin ne olduğu, belleğin yalnızca kişisel bir geçmiş mi yoksa sistem tarafından inşa edilmiş bir yapı mı olduğu ve duygusal boşlukların sahici duygularla mı, yoksa kodlanmış tepkilerle mi doldurulabileceği gibi soruları izleyiciye bırakır. Böylece izleyici, anlatının pasif bir takipçisi olmaktan çıkar; filmle birlikte düşünen, sorgulayan bir özneye dönüşür. Film, izleyiciden bu anlamda önemli taleplerde bulunmaktadır.

Tartışma

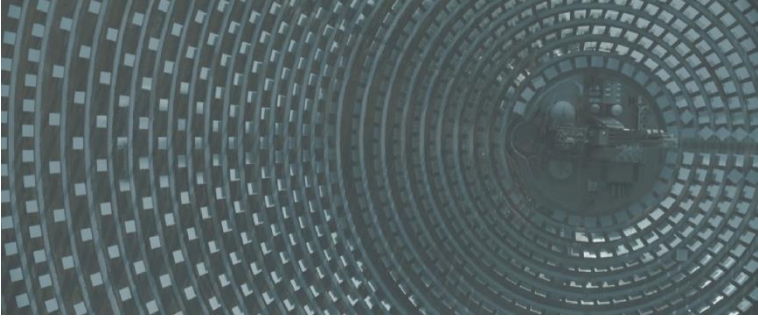
Blade Runner evreni, replikantlar aracılığıyla yalnızca tekinsiz vadinin görsel sınırlarını değil, aynı zamanda bu sınırların estetik ve ontolojik istikrarsızlığını da görünür kılar. Villeneuve'ün *Blade Runner 2049*'da inşa ettiği anlatı dünyası ise tekinsizliği salt görsel gerçekçiliğe indirgemeyen, onu belleğin yapaylığı, arzunun simülasyonlarla ikame edilmesi ve öznenin temsille bölünmesi gibi psikanalitik katmanlarla genişleten bir yapı olarak karşımıza çıkarır. Bu bağlamda tekinsiz olan, artık yalnızca fiziksel benzerlikte değil, deneyimsel, duygusal ve bilişsel alanlarda da kendini gösteren derin ve hiç durmayan bir sızıntı halini alır.

Film, özne olma ya da insan olma arzusunu büyük oranda sorgular. Bu arzunun bir ayağını replikantların zihnine yerleştirilmiş hatıraların varlığından yola çıkarak temellendirir; diğer ayağını ise görsel olarak sık sık vurguladığı gözlerin anlatıyı domine etmesinden alır. Tam da bu sebeple, Freud'un da alıntılarladığı ve çalışmada ayrıntılarına yer verdiğimiz E.T.A. Hoffman'ın *Kum Adam* hikâyesinin odak noktası ile *Blade Runner 2049*'da gözlerin kullanımındaki ortaklığa değinmek yerinde olacaktır.

Filmde göz motifi, bahsi geçen sızıntının hem belirtisi hem de taşıyıcısı olarak merkezî bir rol üstlenir. Ridley Scott'un 1982 tarihli ilk filminde göz, yaratımın ilahi boyutuna açılan bir pencere olarak konumlanırken — özellikle Tyrell'in gözleri üzerinden — *2049*'da görme, gözetim, kayıt ve simülasyon arasında dolanımlı bir bağ kurar. Artık göz, yalnızca algının değil, iktidarın, belleğin ve özdeşleşmenin de aracıdır. K'nın parçalı ve belirsiz hafızaları, JOI'nin holografik varlığı aracılığıyla ona yönelttiği sürekli bakış ve Ana'nın anı üretimi, görmenin giderek deneyimsel hakikatten koparak, simüle edilmiş karşılaşmalara evrildiğini gösterir.



Görsel 2: Filmin açılış planında yer alan göz imgesi
(*Blade Runner 2049* ©Warner Bros. Pictures).



Görsel 3: Filmin açılış sahnesinde yer alan şehir imgesi
(*Blade Runner 2049* ©Warner Bros. Pictures).

Film, açılışını yukarıda Görsel 2’de görülen göz imgesiyle yapar. Ardından da Görsel 3’te yer alan *eşleşen kesme* (match cut) ile şehrin yapısına geçer. Bir göz imgesinden oldukça mekanik bir şehir yapılanmasına yapılan bu geçiş, iki planı hem görsel hem de anlamsal olarak birbirine bağlamaktadır. Bu noktada, filmin açılışında karşılaştığımız gözün mekanikleşmesine yönelik bir anlamın varlığına ulaşmak ve yapaylığından bahsetmek mümkündür. Hatırlayacak olursak Hoffman’ın *Kum Adam* hikâyesinde, çocukların gözlerini kum atarak kör eden bir tehdit unsurundan söz edilmektedir ve hikâye boyunca Nathaneal gözlerini kaybetmekten korkmaktadır. Gözlerin kaybedil-

mesinin korkusunu bu çalışmada iki bağlamda değerlendirmek ve en nihayetinde bu iki bağlamı birbiriyle ilişkilendirmek mümkündür. Olimpia, her şeyiyle mükemmel bir kadın olsa da gözlerindeki yapaylık ve mekaniklik onun cansız bir kukla olduğu izlenimini yaratmaktadır. Bu sebeple Olimpia'nın, tekinsiz vadinin erken bir edebi örneği olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü insana çok benzeyen ama gözleri aracılığıyla insan olmadığını ele veren bir varlık, tanıdıklığın içinden bir tehdit olarak belirir. Dolayısıyla göz aslında, geçmişten beri edebi ya da sanatsal eserlerde insan ile yapay olanı ayırt edebilen en net özellik olarak karşımıza çıkar. *Blade Runner 2049*'da da taramalar gözler aracılığıyla yapılmaktadır ve replikantı açığa çıkarma işlevi taşır. Göz teması, hem görmenin hem bilinçdışının simgesidir: göz kaybı korkusu, öznenin benliğini yitirmesiyle doğrudan ilişkilidir. Göz burada hem yapay olanın insan olma arzusunu tehdit eder bir noktada konumlanır hem de sistem için bir denetim aracına dönüşmektedir.



Görsel 4: Niander Wallace'ın drone'lar aracılığıyla görme yetisi edinmesi (*Blade Runner 2049* ©Warner Bros. Pictures).

Denetim araçlarının teknolojik üretimle eş güdümlü olduğunu gösteren bir diğer önemli unsur ise şirketin sahibi Niander Wallace'ın kör olması ve görme edimini ya da denetimi göz ikamesi olan *drone*'lar aracılığıyla gerçekleştirmesidir.



Görsel 5: Luv gözetlemeyi yönettiği drone'lar aracılığıyla yapar
(*Blade Runner 2049* ©Warner Bros. Pictures).

Özneleşme sürecinde yer alan göz ve bakış arasında bir kırılma yaşanır. Bu kırılma, Lacan'ın "göz" (œil) ile "bakış" (regard) arasında kurduğu ayrım üzerinden düşünüldüğünde daha da anlam kazanır (Lacan, 2016, s. 75). Göz, öznenin dünyayı algıladığı biyolojik araç iken; bakış, öznenin kendisini bir başkasının görme alanında nesne olarak konumlandığı o bölünmüş anda zuhur eder. Ancak *Blade Runner 2049*'da bu ikili yapı da çözülmeye uğrar. Filmdeki yapay zekâlar ve hologramlar, geleneksel anlamda "bakış" sahibi bir öteki olmadan da özneleşmeye çalışırlar. JOI'nin K'ya yönelttiği "Sen gerçeksin" ifadesi, bir tanınmanın ötesinde, psikanalitik anlamda bir eksikliğin telafisi, yani özne olma arzusunun simüle edilmiş, tekinsiz bir dışavurumdur. Lacan'a göre *ayna evresi*, bebeğin (6-18 ay arasında) kendi bedenini bütünlüklü dışsal bir imge olarak tanıdığı ve bu imgeyle özdeşleştiği, böylece bir özne deneyimi kazandığı kritik bir döneme işaret eder (Lacan, 2001, s. 1-6). JOI, K'ya bir 'ayna' işlevi görürken, kendisi de maddi bir beden değil, başka bir yapay bedenle (Mariette) çakıştırılarak fizikselleştirilen bir simülasyondur. Bu çok katmanlı çakışma sahnesi, seyirci açısından yalnızca erotik değil, aynı zamanda varoluşsal bir rahatsızlık yaratır. Çünkü burada hem arzu nesnesi hem de arzunun kaynağı olan "bakış", insani olandan kayarak teknik

olanın alanına geçmiştir. Bakışın tutarlılığı çözülür; arzu nesnesi çoğalır ve görsel bütünlük bozulur. Tam da bu noktada tekinsiz olan, yalnızca estetik bir rahatsızlık değil, ontolojik bir çözülme haline gelir.

Sonuç

Blade Runner 2049 filmi, Denis Villeneuve'nün yönetmenliğinde, psikanalitik tekinsizlik ve robot bilimci Masahiro Mori'nin "tekinsiz vadi" kavramları ekseninde incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda, filmin teknolojik bir fantezi olmanın ötesinde, insanlığın varoluşsal, etik ve ontolojik sorgulamalarını derinlemesine ele aldığı ortaya konulmuştur. Filmin, gerçek ile yapay, canlı ile programlanmış olan arasındaki sınırları belirsizleştirerek izleyiciyi "tekinsiz vadi"nin eşiğine getirdiği ve bu durumu yalnızca teknolojik açıdan değil, aynı zamanda psikanalitik katmanlarla da desteklediği görülmüştür.

Filmin ana karakteri K'nın fiziksel ve duygusal açıdan insana benzeyen bir replikant oluşu, izleyicinin, onun özne olup olamayacağına dair sorgulamasını sürekli canlı tutmaktadır. K'nın içsel yalnızlığı ve kendini tanıma çabasıyla kurulan empati, karakterin yapay doğası nedeniyle zaman zaman rahatsız edici bir yabancılaşmaya dönüşmektedir. K'nın holografik partneri JOI karakterinde de gözlemlenen benzer etki; JOI'nin insan benzeri tepkileri ve duygusal halleri, özgür iradede ziyade bir algoritmanın ürünü olması sebebiyle, izleyicide rahatsızlık hissi yaratmaktadır. JOI'nin başka bir bedenle senkronize olduğu sahne, tekinsiz vadinin yalnızca görsel bir örneği olmanın ötesinde, arzu, beden ve belleğin nasıl simüle edilebildiğine dair rahatsız edici bir boyut sunmaktadır.

Film boyunca işlenen gerçeklik ve yapaylık, canlılık ve programlanmışlık arasındaki bu ikilik ve belirsizlik, *Blade Runner 2049*'un anlatısal yapısını oluşturmaktadır. Bu belirsizlik, yalnızca bilimkurgu türüne özgü bir görsel motif değil, aynı za-

manda insanı merkeze alan bir ontolojik kırılmayı da ifade etmektedir. Film, bedeni insan yapanın ne olduğu, belleğin kişisel bir geçmiş mi yoksa sistem tarafından inşa edilmiş bir yapı mı olduğu ve duygusal boşlukların sahici duygularla mı yoksa kodlanmış tepkilerle mi doldurulabileceği gibi temel soruları izleyicinin yorumuna bırakarak, onları pasif bir seyirciden aktif bir sorgulayıcıya dönüştürmektedir.

Film, merkezine özne olma veya insan olma arzusunu almıştır. Bu arzu, replikantların zihinlerine yerleştirilmiş olmalarıyla temellendirilirken, aynı zamanda görsel olarak sıklıkla vurgulanan gözlerin anlatının genelini domine etmesiyle de güçlendirilmektedir. Bu açıdan, Freud'un da incelediği Hoffman'ın *Kum Adam* öyküsündeki gözlerin kaybı teması ile *Blade Runner 2049*'daki gözlerin kullanımı arasında bir paralellik olduğu görülmektedir. Göz motifi ilk filmde ilahi yaratıma açılan bir pencere olarak konumlanırken, *2049*'da görme, gözetim, kayıt ve simülasyon arasında bir bağ kurarak algının, iktidarın, belleğin ve özdeşleşmenin aracı haline gelmiştir.

Niander Wallace'ın kör olması ve denetimi drone'lar aracılığıyla gerçekleştirmesi, denetim araçlarının teknolojik üretimle eş güdümlü olduğunu göstermektedir. Lacan'ın "göz" ve "bakış" ayrımı üzerinden yorumlanan özneleşme sürecindeki kırılma, filmde yapay zekâların ve hologramların geleneksel "bakış" sahibi bir öteki olmadan özneleşme çabalarıyla çözülmeye uğrar. JOI'nin K'ya söylediği "Sen gerçeksin" ifadesi, tanınmanın ötesinde, psikanalitik bir eksikliğin telafisi ve simüle edilmiş, tekinsiz bir özne olma arzusu olarak yorumlanmıştır. JOI ve Mariette'nin senkronize olduğu sahne, Lacancı "ayna evresi"nin bir sapması olarak yorumlanabilir; arzusun kaynağı olan "bakış", insanî olandan teknik alana kayarak tekinsizliği estetik bir rahatsızlıktan ontolojik bir çözülmeye taşımaktadır.

Tüm bu katmanlı yapı, *Blade Runner 2049*'u yalnızca bir bilimkurgu filmi olmaktan çıkarır; onu aynı zamanda çağdaş sa-

nat sinemasıyla akraba bir estetik ve düşünsel yapı haline getirir. Film, izleyiciden edilgen bir alımlama değil, aktif bir katılım talep eder. Bu katılım yalnızca anlatıyı takip etmeye değil, aynı zamanda anlatı boyunca açılan ontolojik, epistemolojik ve etik sorularla yüzleşmeye yöneliktir. İzleyici, özne ile nesne, insan ile makine, gerçek ile temsil arasındaki sınırların istikrarsızlaştığı bir düzlemde düşünmeye davet edilir. Bu sanatsal potansiyelin, filmin üretim koşulları ve endüstriyel bağlamı göz önüne alındığında, büyük bütçeli gişe sinemasına özgü yapı dinamikleriyle iç içe geçtiği söylenebilir. Senaryo, dramatik yapısını geleneksel anlatı yapısından bütünüyle koparmaz ancak bu yapının içine entelektüel ve varoluşsal sorunsallar yerleştirir. Yönetmen Denis Villeneuve'ün sinematografik tercihleri –özellikle durağan planlar, uzun sessizlik anları ve kadrajın derinliğiyle yaratılan atmosfer– hem sanatsal bir yoğunluk sunar hem de gişe filmi izleyicisi açısından alışılmadık yavaşlıkta bir tempo yaratır. Bu durum, filmi hem popüler sinema hem de sanat sineması kodlarını aynı anda taşıyan girift bir yapıya dönüştürür.

Sonuç olarak *Blade Runner 2049*, biçimsel ve tematik düzeyde tekinsiz vadinin yarattığı sınır alanlarında gezinerek izleyiciyi yalnızca etkileyici görsel dünyasıyla değil; aynı zamanda etik, ontolojik ve psikanalitik düzlemde düşünmeye çağıran bir sinema deneyimi sunar. Bu deneyim, filmin yüksek bütçeli yapım özellikleriyle çelişmekten ziyade, bu özelliklerin sunduğu imkânları dönüştürerek sanat sineması estetiğiyle melezleşmiş bir gişe filmi yaratır.

Kaynakça

- Freud, S. (1957). The Regression. J. Strachey içinde, *On the History of the Psychoanalytic Movement, Papers on Meta-psychology and Other Works* (s. 141-158). London: Hogarth Press and The Institute of Psychoanalysis.
- Freud, S. (1989). *The Ego and the Id*. New York: W. W. Norton & Company.
- Freud, S. (2021). *Rüyaların Yorumu*. İstanbul: Say Yayınları.
- Hoffmann, E. T. A. (2015). *The Sandman and other tales*. Sovereign Classic.
- Jentsch, E., & Freud, S. (2019). Tekinsizlik üzerine (Çev. Hakan Şahin). İstanbul: Laputa Kitap.
- Lacan, J. (2016). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı* (Seminer XI) (Çev. Özgür Eken). İstanbul: Metis Yayınları.
- Lacan, J. (2001). *Ecrits: A Selection*. New York: Routledge.
- Mori, M. (2012). The uncanny valley (K. F. MacDorman & N. Kageki, Trans.). *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811> (Orijinal çalışma 1970 yılında yayımlanmıştır.)
- Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Smurrayinchester. (2008). Mori Uncanny Valley tr.svg [Grafik]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mori_Uncanny_Valley_tr.svg
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Yazarların Özgeçmişleri

Gamze Nil ARKAN, 2004 yılında Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nden lisans derecesi ile mezun oldu. 2014 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema-TV Anabilim Dalı'nda Sanatta Yeterlik/Doktora eğitimini bitirdi. 2004-2007 yılları arasında İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak, 2007-2014 yılları arasında Doğu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde öğretim üyesi olarak görev yaptı. 2019-2025 yılları arasında Fenerbahçe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde öğretim üyesi olarak görev yaptı. 2024 yılından itibaren Beykent Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Doçent olarak görevini sürdürmektedir.

Ecem ŞEN, 1992 yılında Tekirdağ'da doğdu. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır. 2021-2024 yılları arasında Fenerbahçe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde öğretim görevlisi olarak görev almış, burada sinema ve psikoloji, film çözümleme yöntemleri ve yaratıcı yazarlık gibi alanlarda dersler vermiştir. Sinema, psikanaliz ve kadın temsilleri kesişiminde yoğunlaşan araştırmaları, özellikle *görsel kültür ürünlerinde kadının temsili, tekinsizlik, abjection* ve *canavarı diş* gibi psikanalitik kavramlar etrafında şekillenmektedir. Bu bağlamda feminist film kuramları ve psikanalitik çözümleme yöntemlerini bir arada kullanarak sinema eserlerini incelemektedir.

DESCARTES, SPİNOZA VE LEİBNİZ İLE BİRLİKTE *STAR WARS*'U İZLEMEK

Tarık AYLAN*

Giriş

Günümüz sinemasında yapım ve yapım sonrası teknikleri sayesinde ortaya çıkan *Hareket-Süre Blokları*¹, insanın duygularını öznel ve nesnel olarak tekrar oluşturabilir. Hareket-süre blokları, konuşulan dilin sınırlarını aşarak görüntü ve ses birliğine yepyeni anlamlar kazandırmıştır. Sinema, işit-görsel bir sanattır ve bu sanat çok farklı türden parametrelerden oluşmaktadır. Fotoğrafın, yazının ya da sözün ifade edemeyeceği şey bir sinema filminde ekiple beraber ya da bir video anlatıda öznel olarak şekillendirilebilir.

Lumière kardeşlerin ilk gösterisinden itibaren *Star Wars*'a (Yıldız Savaşları), hemen hemen bütün yönleriyle okunan sinematografinin içerisinde zamanın ve sanatın ontolojik olarak var oluşu sinemayı birçok disiplinle ilişkili yapmaya devam

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema (İngilizce) Bölümü, ORCID: 0000-0002-9839- 1729, tarikaylan@beykent.edu.tr

¹ "Siz, sinema yapanlar, kavramlar icat etmiyorsunuz – sizin işiniz değil bu –; siz, hareket-süre blokları (blocs de mouvement/duree) yaratıyorsunuz. Başka bir deyişle, eğer hareket-süre blokları imal ediyorsanız sinema yaptığınızdan söz edilebilir ancak. Burada mesele hikâye anlatmak ya da anlatmamak değil. Her şeyin bir hikâyesi vardır. Felsefe de hikâyeler anlatır. Kavramlarla anlatır hikâyeleri. Sinema hareket-süre blokları kullanarak hikâyeler anlatır. Resim ise çok farklı bloklar icat eder. Bunlar ne kavram bloklarıdır, ne de hareket süre blokları, bunlar çizgi-renk bloklarıdır. Müzik de çok farklı, çok özel türden bloklar icat eder. Bilime gelince; o da daha az yaratıcı değildir. Bu düzeyde, bilim ile sanat arasında derin bir karşıtlık görmüyorum." (Deleuze, 2003, s. 21)

etmektedir. Felsefe, bilim ve sanatın sınırları arasında bulunan hareket-süre blokları farklı eğilimler ve güçlü anlatılar sunarlar. Ana akım sinemada fenomenleri, duyguları incelemek, anlamak için film yapıldığı gibi eğlence amaçlı filmler de çekilmektedir. Popüler kültürün başat temsillerinden olan *Star Wars*, kitlere ulaşmış kült bir film serisidir. Disney şirketi serinin haklarını satın aldıktan sonra, serinin ilk filmlerinde oluşturulan sinematografik *Ssanatın*² paradigmasını tekrardan ve belki de daha iyisini üretebilmiştir.

Sinematografik sanatın paradigması, insana ait olan ve anlatı sanatlarının temelini oluşturan özne, duygulanışlar ve metafizik gibi kavramlarla beraber okunduğunda daha net bir şekilde belirginleşmektedir. Bu yüzden sinema sanatına Descartes, Spinoza ve Leibniz gibi akılcı filozofların felsefelerinde kullandıkları kavramlarla beraber yaklaşmak farklı bir bakış açısı sağlayacaktır. Özne, hem sanatçıda ikame eden insanı hem de izleyicide oluşan duyguları yaşayan insanı tanımlamak için önemli bir kavram konumundadır. Duygulanışlar, gündelik hayattaki yaşama paralel olarak filmlerde de insana eşlik etmektedir. Metafizik düzlem ise sanatın olmazsa olmaz anlatısının zeminini oluşturur. Çalışmada, sanata özne, metafizik, duygulanışlar paradigmalarının kesişim yerlerinden bakılmaya ve ana akım film örneği olan *Star Wars* serisi incelenerek, akılcı filozofların kavramları arasında paralellik kurulmaya çalışılmıştır.

Kuramsal Çerçeve

Bu araştırmada *Star Wars* film ve dizi serisinde yer alan karakterler ayrıca tanıtılmamış; okuyucunun karakterleri ve anlatı

² E. H. Gombrich "Sanatın Öyküsü" isimli kitabının girişinde "...yeter ki bu sözcüğün yer ve zamana göre birbirinden değişik anlamlara gelebileceği unutulmasın ve günümüzde neredeyse bir korkuluk veya tapınç aracı haline gelen ve büyük S ile başlayan Sanat'ın var olmadığının bilincinde olunsun." kullandığı cümlesine gönderme sebebiyle 'Ssanat' şeklinde yazılmıştır.

yapısını bildiği varsayılmıştır. Aynı şekilde, filozofların (Descartes, Spinoza ve Leibniz) felsefelerinde yer alan *Cogito*, *Demon* ve *Conatus* gibi temel kavramlar da ayrıca açıklanmamış; ancak *Monad* kavramı ve *Bakış Açıları*, Leibniz'in felsefesinde kullandığı şekliyle anlatılmıştır. Gilles Deleuze'e ait *Ruhsal Otomatlar* ve *Paralelizm* gibi kavramlar tartışmada ele alınmış; yine Deleuze'e ait *İçkinlik Düzlemi* kavramı ise yalnızca onun felsefesine atıfta bulunmak amacıyla kullanılmıştır.

Star Wars film serisinin anlatısında geçen *Midichlorianlar* kavramı tartışmada ele alınmış ve açıklanmıştır. Yine anlatıda yer alan *Güç*, *Karanlık Taraf* ve *Aydınlık Taraf* gibi kavramlar tam olarak açıklanmamakla birlikte, okuyucunun bu kavramlara aşina olduğu varsayılmıştır.

Anlatı sanatlarının özellikleri ya da terimleri ayrıca belirtilmemiştir; fakat anlatı sanatları için önemli olan özne, duygulanışlar ve metafizik gibi kavramlar aracılığıyla *Star Wars* evreninde oluşturulan sinema sanatına yaklaşılmaya çalışılmıştır. Kullanılan kavramlar, genel literatürdeki anlamlarından farklı bir biçimde ele alınmamıştır. Filmlerde sanatı oluşturan öğeler özel olarak tanımlanmamış; filmlerin hâlihazırda sanat ürünü olarak kabul edildiği varsayılmıştır.

Star Wars evrenine dair yeni bir teori geliştirilmemiş; daha önce adı geçen akılcı filozofların felsefelerinde kullandıkları kavramlar ile film ve diziler arasında kuramsal yaklaşımlar yakalanmaya çalışılmıştır. Bu kavramların tercih edilme nedeni, akılcı filozofların felsefelerinde yer alan düşüncelerle *Star Wars* evreni arasında önemli benzerlikler bulunmasıdır.

Bu çalışmada, *Star Wars* film serisi ve dizileri izlenmiş; ardından bu yapımların anlatıları ile akılcı filozofların felsefelerinde kullandıkları bazı kavramlar arasındaki benzerlikler incelenmiştir. Böylelikle, filmlerin anlatı sanatlarıyla filozofların felsefelerinde yer alan temel kavramlar arasında var olduğu düşünülen yakın ilişkiler ortaya konmuştur.

Bulgular

Çalışmada *Star Wars* serisi ile ilgili elde edilen bulgular şunlardır:

- *Star Wars*, merkezsiz bir galakside iyi-kötü gerilimini beden, duygu ve seçimler üzerinden sunan metafiziksel bir anlatıdır.
- *Star Wars* dizi ve filmleri, olgusal gerçeklikten ziyade farklı perspektiflerin ve içsel çatışmaların sanatsal biçimde işlendiği bir kozmos yaratır.
- “Güç”, Midichlorianlar aracılığıyla hissedilerek karakterleri galaksiyi temsil eden doğal otomatlara dönüştürür.
- İyi-kötü ve doğru-yanlış, karakterlerin etik seçimleriyle anlam kazanır.
- Jedi’ların sevecen, merhametli, Sith’lerin ise öfkeli, nefret dolu varlıklar oluşu çoğunlukla anlatının dramatik yapısını kurar.
- Seri, sinemanın görsel ifade imkânlarını duygusal ve düşünsel boyutlarla kaynaştırarak bütünlüklü ve estetik açıdan derin bir anlatım ortaya koyar.

Tartışma

Özne

Star Wars’un yaratıcısı George Lucas, galaksiyi çok iyi tasniflemiştir. Serinin bütün filmlerinde ve dizilerinde evrenin uçsuz bucaksızlığına şahit olunur. Film ekibi tarafından, dünyada insanı özne yapan duruma benzer bir oluş, filmde de gerçekleştirilmiştir. Aynı gezegenlerde yaşayan canlılar, bulundukları gezegenin belirli mekânlarında dolaşırlar ya da bulundukları yerden hiç ayrılmazlar. Bantha veya Kum Adamlar gibi canlılar bu durum için örnek olarak verilebilir. Bazı bilinçli türler ise yine belli rotaları izleyerek gitmek istedikleri yerlere giderler. Böylelikle kendi perspektiflerinden gördükleri bir galaksiyi yaşamış

olurlar. Lucas'ın tasarlamış olduğu bu evren, Baker'in (2011) ifade ettiği gibi "bir arada mümkün olan perspektifler toplamından" (s. 118) oluşmuş gibidir.

Serinin dizi filmlerinde de perspektifler toplamı çok net olarak anlaşılır. Başka bir ifadeyle, *The Mandalorian*, *The Book of Boba Fett*, *Obi-Wan Kenobi*, *Andor*, *Ahsoka*, *The Acolyte* ve *Skeleton Crew* gibi çizgi film olmayan dizi filmlerdeki karakterlerin bakış açılarının toplamı, *Star Wars* evrenini oluşturmaya devam eder niteliktedir.

Film serisinde Güç önemli bir kavramdır. Karakterler, Güç'e yakınlıklarıyla önemli hale gelirler ve kuvvetlenirler. Örneğin Darth Vader da böyle bir karakterdir. Darth Vader, aslında görüş noktasına vardığını kavradığı anda Karanlık Taraf'a geçmiştir. Seride, Luke'un söylediklerini kavradığı anda yanlış yaptığının farkına varır ve yeniden Aydınlik Taraf'a geçtiği anda da ölür. Bunun dışında karakterde ikiciliğe dair herhangi bir işaret yoktur. Darth Vader karakter olarak değil de zihinsel olarak bir ikicilik yaşıyorsa, bu onu davranış bozukluğuna taşır ve var olan durum Foucault'nun *Söylemin Düzeni*³ ile bertaraf edilir. Başka bir ifadeyle, Darth Vader'ın dile getirdiği şeyler herhangi bir nesneyle ilişkili olarak okunmaz; ifadeler kendi kendisinin referansıdır. Galaksideki canlıların tümü, *monadlar*⁴ gibi

³ Michel Foucault'nun *Söylemin Düzeni* isimli önemli bir çalışması bulunmaktadır. Foucault (1987, s. 7)'ya göre söylem tümcenin ötesinde kalan bir şeydir. Söylemin toplum içinde serbestçe dolaşan bir şey olmadığını, tersine çeşitli iktidar mekanizmalarıyla sınırlandırıldığını vurgular; nitekim kitabın başında söylemin "hem denetlenmiş, hem ayıklanmış, hem de örgütlenmiş" olduğunu söyler. Bu çerçevede yasaklar, akıl-delilik, iyi-kötü ayrımları ve doğru-yanlış rejimleri, hangi söylemlerin dolaşıma gireceğini belirleyen temel dışlama ilkeleridir. Böylece söylem, yalnızca dilsel bir pratik olmaktan çıkar; bilgi üretiminin, toplumsal düzenin ve iktidar ilişkilerinin kurucu bir unsuru hâline gelir.

⁴ Afşar Timuçin Leibniz'le ilgili çevirdiği kitabın önsözünde monad terimini ilk olarak kullanan kişinin Giardano Bruno olduğundan bahseder: "Bruno şeylerin öğelerini monad ya da minima diye adlandırmıştı... Uzayın sayısız yıldızla dolu sonsuz bir boşluk olduğunu bildirmişti... Evren, Tanrı'nın ta kendisiydi. Bruno'ya göre doğa bir 'monas monadum'du, aynı zamanda

özerk bir yaşam sürerler. Doğru-yanlış, iyi-kötü, aydınlık-karanlık gibi oluşlar galaksi içinde kullanılan diller içinde anlamıdır. Bütün canlılar Güç ile ilişkilidir. Söylem, galakside yaşayan canlıları oluşturur ve var olan canlıları yaratır.

Star Wars'da karşılaştığımız insana özgü fikirler bize tanıdık gelmektedir. Çünkü diğer türdeki canlıların sahip olduğu fikirleri, insana özgü olan bilişsel bir yapı üzerinden değerlendiririz. Filmde insan merkezde değildir ama Aydınlık ve Karanlık Taraf'ın uygulayıcısıdır.

Bakış açılarının farklılığı, herkes tarafından bilinen doğal bir durumdur. Luke ile iletişim halinde olan Obi-Wan, serinin altıncı filminde ve *Obi-Wan Kenobi* dizisinde, inandığımız birçok doğrunun bakış açısına göre değiştiğini söyler. Bu ifadeden, görüş noktasında duran öznenin *Güç* adı verilen metafizik kuvvetin belirli bir yönünü kavramış olduğu sonucu çıkar. Serinin üçüncü bölümünde ise Şansölye, henüz görüş noktasına ulaşamamış Padawan Anakin'i, iyiliğin bir bakış açısı olduğunu söyleyerek Karanlık Taraf'a doğru yakınlaştırır. Aristoteles'in iki değerli mantığındaki doğru, Aydınlık Taraf ile ilişkili okunacak olursa, Anakin'in Aydınlık Taraf'tan Karanlık Taraf'a geçerek yanlış yapmış olduğu görülür. Böylelikle Anakin, Qui-Gon'un daha önceden söylediği gibi, kendi bakışıyla kendi gerçeğini belirlemiş olur. Filmin gerçekliğinde ise aslında daha güçlü olmayan Karanlık Taraf, daha hızlı ve kolay olması sebebiyle çekicidir.

Leibniz'in⁵, mümkün perspektifler toplamı aracılığıyla oluşan özne anlayışı, Descartes ve Spinoza'nın özne anlayışından

hem 'maximum' (her şey ondaydı) hem 'minumum'du (her şey ondan geliyordu)." (bkz. Leibniz, 1999, ss. 47-48)

⁵ Leibniz'in Metafizik çalışması *Monadoloji*'de bakış açılarının çokluğu sezilmektedir; şöyle ki aynı şehirde yaşayan insanlar evlerinden çıktıktan sonra şehrin belli sokaklarını, mekânlarını dolaşırlar ve sonunda yine belli rotaları izleyerek evlerine dönerler böylelikle kendi perspektiflerinden gördükleri bir kenti yaşamış olurlar. Bu örnek üzerinden düşünülürse kentler ve dünya üzerinde yaşanan mekânlar bir arada mümkün olan perspektifler toplama-

farklıdır. Descartes, *cogito* sayesinde Platon'un idealarını evrende yer alan bir egoya teslim eder. Böylelikle insanı merkeze alır. Spinoza ise Descartes'ın kuşku yöntemiyle sonuçlandığı özne mefhumuna farklı bir açıdan bakar. *Etika* isimli çalışmasında Spinoza (1677/ 2006), basit bir şekilde "insan düşünür" diye yazar. Baker (2011) ise "fikirlerin fikirlerini oluşturabilen zihin, farklı kuvvetlerdeki fikirlere sahiptir" (s. 273) şeklindeki ifadeyle Spinoza'yı okuyucuya açıklar.

Dünya üzerindeki birçok kültürde Kartezyen düalizmin etkisi hissedilir. Yapılan eylem sonucunda ortaya çıkan şey iyi olursa, düşünen ben, yani *cogito* yapmış olur. Eğer sonuç istenmedik bir şekilde olursa, madde olan bedenim yapmış olur. Böyle bir konumda ya şeytan (Karanlık Taraf) dürtmüştür ya da bedenin isteklerine (nefis) yenik düşmüştür.

Lucas'ın *Star Wars* evreninde oluşturmuş olduğu çoğu karakter, Descartes'ın ikicilik anlayışını sonlandırarak birlikli bir dünyada *Ruhsal Otomatlar (Automaton Spiritualis)*⁶ olarak yer alır. Böylelikle filmde insanın merkezde oluşu da sarsılmış olur.

Descartes'ın düalist anlayışı, Darth Vader isimli karakterde Aydınlık ve Karanlık Taraf arasında seçimde bulunamama konusunda zirve yapar. Darth Vader, henüz bir çocukken Lucas'ın oluşturmaya çalıştığı Jedi felsefesinin Aydınlık Taraf'ındadır. İnsan davranışlarında kısmen var olan tözsel düalizm bu karakterde net bir şekilde görünür. Benzer şekilde, Snoke'un kandırmış olduğu Kylo da ilk başlangıçta Aydınlık Taraf'tadır. Prenses Leia, oğlunun içinde hâlâ aydınlığın olduğuna inanmak ister. Bu yüzden Han Solo, ölmeden önce oğlunu

mindan oluşmuş gibi olur. Bu çoklu perspektif pek tabii ki yeni bir özne anlayışını da ortaya çıkartacaktır (Baker, 2011, s. 118).

⁶ "Kendi nedenlerini ifade ettikleri ve anlama kudretimizle açıkladıkları ölçüde, fikirler, Tanrı fikrinden başlayarak birbirine zincirlenirler. İşte bu yüzden, zihne bir tür 'ruhsal otomat' denir, çünkü zihin kendi fikirlerinin özerk düzenini göz önüne sermesiyle temsil edilen şeylerin düzenini de göz önüne serer." (Deleuze, 2005, s. 112)

tekrar aydınlığa taşımak istemiştir. Darth Vader gibi Kylo Ren (Ben Solo) de özne-nesne ikiciliğine yakın bir karakter olsa da *The Force Awakens* (Güç Uyanıyor) filminde babası Han Solo'yu öldürerek ikiciliğe dair bir iz taşımadığını göstermiştir. Böylelikle içinde taşıdığı ve Aydınlık Taraf'a ait olan izleri de silmiştir. Artık Karanlık Taraf'ta olan bir karakterdir. Babasını öldürmesiyle, özne olarak bir *oğul* olmayı değil; bir bütün halindeki *beden*⁷ olmayı seçmiştir. Beşinci filmde, Luke mağarada babası Darth Vader'ı öldürdüğü bir görü yaşar ve onun maskesinin altında kendi yüzünü görür. İçkinlik Düzlemi'ndeki ikiciliği sonlandırdığında, aydınlık ve karanlığın oluşturduğu birlikli bir dünyada kendisiyle (ruh ve beden birlikteliği) karşılaşmış olur.

Spinoza (1677/ 2006), *Etika* isimli eserinin ikinci bölümünde *fikir*⁸ ve *beden*⁹ kavramlarını açıklar. Spinoza'ya göre fikirler, bir şeyleri temsil ettikleri için nesneldirler. Ayrıca düşünen insan, fikrin fikrini, dolayısıyla fikirlerin fikirlerini oluşturabildiği için onlar birer "şey" olmuş olurlar. Bizde oluşan bu fikirler etkileşim halindedir ve hep birbirlerinin ardından gelirler. Bu yüzden, fikirler tam yakaladığınızı düşündüğünüz anda elden kayıp giderler. Fikirler birer "şey" oldukları için varoluş güçleri de vardır. Başka bir deyişle, onlar farklı kuvvetlere sahiptirler. Fikirlerin güçleri, Baker'a göre, Spinoza'nın felsefesinin anahtarıdır. Fikir kavramı, duygulanışlar öğretisi için de önemlidir. Çünkü bu öğretilerde insan, kendisinde uyanan fikirler aracılığıyla belirli bir ruh halinde olur (Baker, 2011, ss. 18-19).

Spinoza'ya göre, fikir ve beden kavramları, Descartes'ın özne-nesne düalizminde olduğu gibi insanı ikicilikten oluşmuş bir

⁷ Tanım I'de Spinoza (2006) cisim (beden) denince, uzamlı bir şey olarak görülmesi açısından, Tanrının özünü belirli ve gerektirilmiş tarzda ifade eden tavrı anladığından bahseder (s. 37).

⁸ Spinoza (2006) Tanım III'de fikir denilince ruhun düşünen bir şey olmasından dolayı teşkil ettiği bir ruh kavramını anladığını belirtir. (s.78).

⁹ Tanım I'de Spinoza (2006) cisim (beden) denince, uzamlı bir şey olarak görülmesi açısından, Tanrının özünü belirli ve gerektirilmiş tarzda ifade eden tavrı anladığından bahseder (s. 37).

düzleme taşımaz. Tam tersi, bir birliktelik söz konusudur. Spinoza'nın birlikli dünyasında insana ait olan bu tez, *Paralelizm* olarak bilinir.

Paralelizm, zihin (fikir) ve beden arasında her türlü gerçek nedensellik ilişkisini reddettiği gibi, birinin diğerine üstünlüğüne de izin vermez... *Ethica*'ya göre, tam tersine, ruhta eylem olan zorunlu olarak bedende de eylemdir; bedende tutku olan zorunlu olarak ruhta da tutkudur... Bilincin elinden kurtulan zihnin kudretlerini paralel olarak keşfetmek ve bu kudretleri karşılaştırmak için, bedeninin kudretlerinin bir bilgisine sahip olmaya çalışılır. (Deleuze, 2005, ss. 25–26)

Descartes'ın düşünce anlayışı, daha çok var olan fenomenleri kavrayan *cogito*'nun bir ayrıcalığı olarak gözüktür. Spinoza'da ise düşünce ya da onun ifadesiyle 'fikir' olarak adlandırılan şey, var olan fenomenlerin bir özelliği olarak okunur. Bu yüzden Spinoza'nın felsefesinde her nesnenin bir fikri vardır. Böylelikle kendi bedeninizi ancak farklı cisimler tarafından etkilendiğinde anlamaya başlarsınız (Baker, 2011, s. 20, 27).

Darth Vader'ın film serisinde, özellikle üçüncü filmde sonra, kendi bedenindeki değişiklikler ve bozulmalar sebebiyle bedenini; başka türden canlılar ve Güç ile olan ilişkisinden etkilenerek tanıdığı anlatılır. *Obi-Wan Kenobi* dizisinde ise Darth Vader, Karanlık Taraf'taki güçlü konumuyla resmedilmiştir. Eskisinden de güçlü olarak canlandırılmıştır. Darth Vader, karanlığı seçerek ayrıcalıklı bir konuma ulaşmıştır. Böylelikle diğer canlılar üzerinde Güç'ün ve gücünün tahakkümünü uygulayabilir. Aydınlik Taraf'ta yer alan Yoda ve Obi-Wan gibi karakterler ise canlı türlerine sevgiyle ve sempatik bir şekilde yaklaşırlar.

Duygulanışlar

Galaktik düzlemdeki bedensel karşılaşmalar sonucu sevinen ya da kederlenen karakterler, kendi bedenleri hakkında bilgi edinmeye başlarlar. Bir bedeninin neyi yapıp yapamayacağını tam olarak bilemeyen Anakin ve Kylo gibi, önce Jedi olarak ye-

tiştirilmeye çalışılan karakterlerin Karanlık Taraf'ı seçmelerinin nedenlerinden biri de karakterlerdeki ırının tam olarak oluşmamış olmasıdır. Genç yaşta Sith Lord'larıyla bedensel olarak karşılaşan bu karakterler nefret ve öfke hissederler. Sith Lord'ları beden ve fikir olarak genç Jedi'ların bütünlüğünü tehdit ettiğinde ise korku, keder ve nefret gibi duygular onların Karanlık Taraf'ı seçmelerine neden olur. Aydınlik Taraf'ta olan Luke ve Rey gibi karakterler ise kötülük, nefret ve öfkeye karşı mukavemet gösteren dirayetli kişiliklerdir. Bu karakterler sevgiyi ve iyiliği seçmişlerdir. *The Acolyte* dizisinde cadı olan ikiz kardeşler, ayrı bedenlerde iyilik ve kötülüğü yaşarlar. Güç'e yakınlıkları sebebiyle potansiyelleri yüksek olan bu karakterler, aynı zamanda birbirlerinin varlığını da hissederler. İyi olan kötüye, kötü olan da iyiye dönüşür; çünkü ayrı bedenlerdeki aynı kişi olarak tasarlanmışlardır.

Aydınlik Taraf'a yakın bir izleyici, Karanlık Taraf'tan bir karakter ile karşılaştığında otomatik olarak bu kişiye ait bir fikri oluşur. Ardından, Aydınlik Taraf'tan bir karakter ile karşılaştığında bu durum onu sevindirir. Duyguları değişmiştir. Her duygulanışta bir fikri oluşur. Film ya da dizinin herhangi bir bölümü izlenirken, Aydınlik ve Karanlık Taraf ya da İmparatorluk ve Cumhuriyetçi karşılaşmalarında seyircide oluşturulan imaj veya kavramlar bütünlüğü çoğunlukla Aydınlik Taraf, Cumhuriyetçiler ya da direnişçilerin perspektifindendir.

Son yapımlarda, özellikle *Andor*, *The Acolyte* ve *Skeleton Crew* isimli dizi filmlerde her ne kadar Aydınlik Taraf baskın olsa da, Karanlık Taraf'a yakın karakterlerin duygulanışları da resmedilmektedir. Örneğin *Andor*'da Dedra Meero ve Syril Karn'ın birbirlerine olan tutkuları; *The Acolyte*'de cadıların hissettikleri; ya da *Skeleton Crew*'daki korsanların paraya karşı olan zaafı, kötü ya da Karanlık Taraf'a yakın karakterlerin duygulanışlarını göstermektedir.

Yapım tarihine göre serinin ilk filmi olan *Star Wars: Episode IV - A New Hope*'ta (Yıldız Savaşları: Bölüm IV - Yeni Bir Umut) izleyici, Obi-Wan Kenobi ölünce dramatik olarak çok etkilenmez. Çünkü film, hikâyenin kronolojik sıralamasına göre dördüncü filmidir ve seyirci Obi-Wan'la henüz bir yakınlaşma yaşamamıştır. Bu yüzden de dramatik açıdan bu ölüm üzerinde çok durulmamıştır. Kaldı ki, izleyicinin Obi-Wan'dan hoşlanması için onun hakkındaki her şeyi söylemeye de gerek yoktur. 45 yıl sonra *Obi-Wan Kenobi* dizisiyle Obi-Wan karakteri, farklı perspektifleriyle yeniden ele alınmıştır.

Eğer seri kronolojik olarak izlenirse karakterler daha rahat tanınır. Spinoza'nın "Duygulanışlar Öğretisi" çerçevesinden bakarsanız karakterlere karşı birtakım duygular beslersiniz. Obi-Wan Aydınlik Taraf'ta olduğu için de onun hakkındaki duygular genellikle olumludur. *Bölüm IV*'te sinematografik olarak dramatize edilmemiş olsa bile seyirci, Obi-Wan'ın ölümüne, artık onun hakkında tümünden gelim yoluyla elde ettiklerimiz dışında öğrendiklerimiz de mevcut olduğu için üzülür. Her ne kadar kaçakçılık yapıyor olsa da, Han Solo'nun ölümü de izleyicide benzer bir etki uyandırır. R2-D2, *Bölüm IV*'ün neredeyse başından sonuna kadar gözüktüğü için bölümün sonlarına doğru Skywalker'ın gemisinde vurulunca izleyici doğal olarak bu robot için de endişelenmiştir.

Spinoza'ya göre insanın ruhunda duygulara yol açan şey imajlardır, diyebiliriz. Spinoza, "Sevgi ve Nefret" öğretisini oluşturduktan sonra bu öğretiyi temel alarak diğer duyguları tanımlamış ve bu öğretilerdeki her şeyi imajları koruyabilme yeteneğine bağlamıştır. Böylelikle imajlar, bakış açılarına bağımlı olmuş olurlar (Baker, 2010, ss. 208-209).

Sevgi ve nefretin *Star Wars*'ta ilişkili olduğu yapı Güç'tür. Jedi ve Sith'ler Güç'ü hissetme kavrayışına sahiptirler. *Star Wars*'ta kullanılan 'Güç' kavramı, Spinoza'nın temel düşüncelelerinden *conatus* (çaba) prensibini hatırlatır.

Jedi'lar Güç'ü duyumsadıkları oranda hayata tutunurlar. *Star Wars: Bölüm III – Sith'in İntikamı*'nda Darth Vader'ın Jedi Tapınağı'ndaki Jedi'ları katletmesi ve birçok Jedi'nın da ölmesi üzerine kederlenen Yoda inzivaya çekilmiştir. Yoda'nın varlığını sürdürme çabası Karanlık Taraf'ça engellenmiştir. Yoda, gücü yettiği ölçüde Aydınlık Taraf'ın varlığını sürdürmeye çalışmıştır. Benzer şekilde, güçlerini korku, öfke ve nefretten alan Sith Lord'ları da varlıklarını bu duygulardan beslenerek devam ettirirler. Kederlendiren duygular ne kadar belirginleşirse, varlıkları daha da kuvvetlenecektir.

Sadece Jedi'lar ya da Sith Lord'ları sevgi ve nefret sayesinde hayata tutunmazlar. *Andor* dizisinin ikinci sezonunda Luthen Rael, Klaye Marki'yi çocukken eğitirken nefreti kontrol edebilmesini öğretir. Sevgiyi seçen Klaye, hayatını sonlandırmaya çalışan ve bu yüzden yoğun bakıma alınan Luthen'i İmparatorluk tarafından sorgulanmaması için öldürmek zorunda kalır. Bu öldürme eyleminde nefret yoktur; tam tersine, ölüm Aydınlık Taraf'ı Güç'e yaklaştıracaktır.

Anakin eşi Padmé'nin ölümüne dair gördüğü rüya sebebiyle kaygılanır. Anakin, rüyasında görmüş olduğu imajların oluşturduğu farklı kuvvetlerdeki fikirler arasında kaybolur. Sürekli gelgit yaşayan Anakin, Padmé'yi kaybetmekten korkar. Bu korku, nefret ve öfkeye ait olan duygularını açığa çıkartır. Yaşadığı duyguların muhakemesinde sapmalar yaşamaya başlar. Ne yapması gerektiğine dair Yoda ve Şansölye ile konuşur. Yoda'nın önerisine, yani sevdiğini kaybetmekten korkmama fikrine olumlu bakmaz. Şansölye'nin teklifi daha cazip gelmiştir. Böylelikle sadece Jedi'ların sahip olmuş olduğu dogmatik bakış açısından bakmayacak, Güç'ün tüm yönlerine nüfuz edebilecek ve gizemi her açıdan anlamış olacaktır.

Padmé'nin hayatta kalması Anakin için sevinç nedenidir. Ölümü engelleyen Sith Lord'unun efsanesi ile Jedi'ların özgeci yaklaşımı, Anakin'in Padmé'yi kurtarabilme konusunda her iki

taftan da beslenmesine neden olmuştur. Padmé'nin ölümünü engelleyerek, zihnini meşgul eden ve onu kederlendiren imajdan da kurtulmuş olacaktır. Padmé'ye olan bağlılığı, Anakin'in kendi varlığını sürdürme çabasını artırmıştır. Kazandığı güç, onu açgözlülüğün gölgesine taşımıştır. Başlangıçta onun için sevinç nedeni olan Padmé'nin hayatta kalma çabasını kendi elleriyle engellemiş ve Padmé'nin kederlenip doğum sırasında bilinmeyen bir nedenden dolayı ölmesine neden olmuştur. Kötülük, iyilik eksikliğinden ya da nefret, sevgi yokluğundan ortaya çıkmamıştır. Artık Darth Vader için kötü bir durum vardır ve onun kötü durumda oluşu, Karanlık Taraf'ta olduğu için varlığını sürdürme çabasının desteklenmesine neden olacaktır. Öfkesi onu daha da güçlü yapar.

Özellikle *Andor* ve *The Acolyte* dizileri ile filmlerin I., IV. ve V. bölümlerinin başında Cumhuriyet hep bir karmaşa içinde gösterilir. *Andor* dizisinde İmparatorluk karşıtı direniş başlar. Galakside, Tatooine gibi Cumhuriyetin olmadığı gezegenlerin varlığı ise Cumhuriyet rejiminin iyi işlemediğinin bir göstergesidir. İmparatorluk ise vatandaşlarına Cumhuriyetçiler gibi bir özgürlük yanılması sunmaz. Ticaret Federasyonu dışında, İmparatorluk yandaşlarının kazanacağı maddi bir ödül de yoktur. İmparatorluk, Sith Lordlarının ya da Jedi'lıktan Karanlık Taraf'a geçmiş şövalyelerin güçlerine güç katmaya çalıştıkları bir yönetime sahiptir. Benzer sebeplerle Karanlık Taraf'ın, Cumhuriyeti düzensizliğe boyun eğen bir rejim olarak görmesi haksız yere değildir.

Aydınlık ve Karanlık olan her iki tarafın da Güç'ü hissedebiliyor olması, kötülüğün iyilik eksikliği olduğuna dair klasik anlayışı reddeder. Gerçekte her iki taraf da galakside bir düzen oluşturma çabasıdadır. İmparatorluk ya da İlk Düzen, Ölüm Yıldızı ile bölgesel bir korku oluşturarak galaksiyi kontrol altına almak isterken, Cumhuriyetçiler ise özgür iradelerin oluşturduğu bir düzenden yanadır. Bütün canlıları çevreleyen ve ga-

laksiyi bir arada tutan Güç, Karanlık Taraf'taki canlıların da yanında yer alabilmektedir.

İyi insan doğasıyla uyum içerisinde olan, kötüyü ise uyumsuzluk içinde bulunan olarak tanımlamak mümkündür. İmparatorluk yandaşları ve Cumhuriyetçiler arasındaki karşılaşmalarda, kudretlerini birbirlerine aktarabiliyorlarsa bu durum onlar için 'iyi' olarak kabul edilir. Sith ve Jedi'ların öğrencilerini eğitmeleri bu duruma örnek gösterilebilir. Tam tersi şekilde, bedensel karşılaşmalarda doğalarıyla uyuşmayan ve güçlerini azaltan durumlar ise onlar için 'kötü' olarak değerlendirilir. Jedi ve Sith'ler gibi galaksideki diğer canlılar da kendileri için iyi olduğunu düşündükleri şeye ulaşmak adına güçleri yettiğinde çaba gösterirler. *The Acolyte* dizisinde iyi ile kötü arasındaki geçiş, Osha ve ikiz kardeşi Verosha arasında çok net şekilde gösterilir. Öyle ki dövüş sırasında ışın kılıçlarının rengi değişir.

İyi ile kötü arasında gerçekleşen açık galaktik çatışmanın dışında yer alan canlılar da iyi ya da kötü olarak değerlendirilebilecek tavırlar sergilerler. Örneğin Han Solo'nun işi kaçakçılıktır; hem İmparatorluk hem de Cumhuriyetçiler için sistem karşıtı biri olarak görülür. Benzer şekilde, temelde iyiyi temsil eden Asiler de bakış açısına bağlı olarak iyi ya da kötü algılanabilir. İyi ve kötünün sınırlarının karmaşıklaştığı bu büyük mücadelede, Güç'ün her iki tarafı da desteklemesi, izleyicide müphem bir duygulanış dizgesi ortaya çıkartır.

Seride iyi ve kötü arasındaki çatışma yalnızca bedenler arasında değil, tek bir bedenin varoluşsal kipliklerinde de kendini gösterir. Bedenin duygusal değişimleri, o karakteri iyi ya da kötü yapar. Eski bir Jedi olan Kont Dooku, Darth Vader ve Kylo Ren'deki dönüşüm bu türden bir çatışmanın sonucudur. *The Acolyte*'ta ise duygusal değişim o kadar yoğundur ki, izleyici ikizlerin aynı kişi olduğuna inanmaya başlar.

Cumhuriyet ve İmparatorluk yandaşları, yönetimi ele geçirecek taraftan herhangi bir ödül ya da maddi güvence beklememektedir. Aydınlik Taraf Cumhuriyeti desteklemektedir; çünkü sahip olunan özgürlük yanılsamasının ancak Cumhuriyetçilerin yönetiminde yaşanabileceğine inanılır. Cumhuriyetin sunduğu özgürlük aşkı aracılığıyla Anakin Jedi olmak ister. Benzer şekilde, *Skeleton Crew* dizisinde Wim Jedi olmak ister; çünkü Jedi'lar galaksideki özgürlük ve adaletin koruyucularıdır. İyi davranışlarının karşılığında hem Jedi olacak hem de özgür olacaktır. Ancak Anakin, Padawan olduktan sonra köle olarak satılan annesini kurtarmaya gittiğinde onun ölümünü engelleyememiş ve yaşadığı özgürlüğün bir yanılsamadan ibaret olduğunu hissetmiştir. İyi davranışlarının kendisine bir ödül olarak geri dönmemesi, onda derin bir hayal kırıklığı yaratmıştır. Ölümün yaşamın doğal bir parçası olduğunu kabullenememiş, aksine ölümü engelleyebilecek güce ulaşma arzusu ile birlikte kederlenmiştir. Aydınlik Taraf için kederli duygular, Güç'ün en düşük derecesini temsil eder. Kederlenerek *Eyleme Kudreti* (Potentia Agendi) azalan Anakin, gerçekleşmeyecek inançların ve Karanlık Taraf'ın aldatmacalarına karşı savunmasız bir hâle gelir. Anakin'in kederlenip Darth Vader olmasının ardından İmparatorluk güç kazanmıştır. Güç'e denge gelmiştir. Wim ise bir Jedi gibi davranarak, arkadaşlarıyla birlikte korsanlara karşı kendi gezegenini kurtarmıştır.

Anakin'in Güç'ü yalnızca dogmatik Jedi bakış açısından değil, bir bütün olarak yaşamaya çalışması ve Güç'ü kullananların en kudretlisi olma arzusu, onda daha fazla öfke ve nefret yaratmıştır. Duygularında yaşadığı bu değişim, oğlu Luke ile dövüşmeye başladığında acıya dönüşür. Darth Vader'ın kötülükten beslenen gücü bu noktaya kadar sürer. Darth Sidious'u öldürmesinin ardından kendi hayatı da sona erer.

Dünya tarihinde insanlar, çoğunlukla bedenlerini ruhlarına boyun eğdirdikleri sistemler ya da modeller kurmuşlardır. Se-

mavi dinlerdeki ahlak sistemlerinde, çeşitli oruçlar ya da riya-zet uygulamaları ile bedenın terbiye edilmesi bu duruma örnek gösterilebilir. *Star Wars*'ta bütün canlılar, galaksi ve Güç, tek ve aynı yaratıcıya aitmiş gibi görünür. Güç'ün galaksinin her yerinde hissedilebilmesi, Spinoza'nın *Etika*'sında olduğu gibi pan-teist bir yaklaşımın varlığını hatırlatır. Güç, uzam, gezegenler, galaksi ve uzayla özdeştir. Özü itibarıyla Güç'ü hisseden Jedi ve Sith'ler, aynı yaratıcı tarafından yaratılmış tek bir Güç'ten beslenirler. *The Mandalorian*, *Obi-Wan Kenobi* gibi dizilerde ya da filmlerde Jedi'ların, Darth Vader'ın ya da diğer karakterlerin dövüşleri sırasında uzamdaki nesneleri hareket ettirebilmeleri ya da başka zamanlarda zayıf zihinleri etkileyebilmeleri, Güç'ten galaksinin her yerinde yararlanabildiklerinin bir göstergesidir. Aydınlık ve Karanlık Taraf yalnızca duygulanış açısından birbirinden farklıdır. Jedi ve Sith'ler bedenlerinin kuvvetini ancak diğer bedenlerle olan karşılaşmalarında ve dövüşlerinde öğrenme fırsatı bulurlar. Dövüşlerde bedensel bir sınanma yaşanır.

Star Wars: Episode I - Phantom Menace (Yıldız Savaşları: Bölüm I - Gizli Tehlike)'de Gungan karakteri, "Hey Tanrım, ben ne diyorum?" diyerek kendi kendine söylenir. Bu söylem, galakside bir Tanrı fikrinin mevcut olduğunu ima eder. Serinin tamamında Tanrı, iyi ya da kötüye göre yargılayan bir yaratıcı olarak tasvir edilmez. Eğer böyle olsaydı, Descartes'ın ifade ettiği gibi, kendi yarattığı canlıları kandıran bir "demon" (şeytan) olurdu. Güç, birlikli bir galakside ikame eder. İyilik ve kötülük gibi değerlerin çatışmasından ziyade, iyi ve kötü olan bedenlerin farklılaşmaları izleyiciye sunulur. Bu durum, izleyiciye aşkın bir ahlak anlayışını hatırlatır; yani ahlaki olarak doğruyu, içkin varoluştan ziyade Tanrı'nın yargısı olarak görme eğilimini düşündürür. İyinin, kötünün, uzayın ve tüm canlıların kaynağı Tanrı'dır; ancak Tanrı'nın iradesi altında olan bedenlerin cüzi iradeleri, onların hareket etmelerine ve bir taraf olmalarına olanak tanır.

Film ve dizi serisinin tüm bölümlerinde görülen bedensel karşılaşmalarda, karakterler neleri yapıp neleri yapamayacaklarını önceden bilemezler. Örneğin Rey ve Kylo Ren karakterleri, yeteneklerini yavaş bir şekilde keşfeder. Filmdeki karakterlerin varoluşları içkin değerlere yüklenmiştir. Başka bir deyişle, onların duyguları aşkın bir yargı gücünün zorlaması sonucu ortaya çıkan hisler değildir. Finn'in İlk Düzen'den kaçıp Cumhuriyetin yanında yer alması da kendi içkin duygularını dinlemesiyle gerçekleşmiştir.

Metafizik

Star Wars evreninde Güç'ün dileğini söyleyen ve canlıların hücrelerinde mikroskobik yaşam formları olarak bulunan Midichlorianlar, Leibniz'in *Monadoloji* isimli çalışmasında bahsetmiş olduğu monad kavramını anımsatır. Monad, Midichlorian'dan farklı olarak metafizik bir mefhumdur.

Mekânda bulunan şeyler yer kapladıkları için bölünebilirdir; dolayısıyla basit değil, karmaşık olurlar. Leibniz'e göre ise karmaşık olan şey basitten meydana gelmiştir ve dünyanın gerçek bileşenleri de bu karmaşık şeylerin basit unsurlarıdır. Başka bir deyişle, en yüksek derecedeki basit ögeler dünyanın nihai bileşenleri olan monadlardır. Leibniz, monadı tek, bölünemez ve temel olan bir birim olarak tanımlamıştır. Bölünebilir olmayan, bölünebilir bir şey olamayacağı için monadlar, maddi olmayan ve mekânda yer işgal etmeyen töz olarak tanımlanmışlardır. Bilinçli olmayan ve dünyanın bileşenlerini oluşturan monadlar olduğu gibi, hayvanlar dünyasının monadları ve tek tek insan ruhları da birer monaddır. Monadlar monadı Tanrı da bir monaddır. Kısacası, monadlar metafiziksel noktalardır (Magee, 2001, ss. 104–105).

Midichlorianlar ise canlıların hücrelerinde onlarla bütünleşik yaşarlar. Ortak çıkarlar için beraber yaşadıkları canlıyla simbiyotik bir ilişki kurarlar. Midichlorianlar olmazsa *Star Wars*

evrenindeki hayat var olmaz. Güç'ü anlamak için Midichlorianlar'la iletişime geçebilmek gerekir. Midichlorianlar, canlılarla bütünleşik oldukları için onları bilinçli fiziksel noktalar olarak tanımlamak mümkündür. Metafizik bir kavram olan Güç ile iletişime geçebilmek için bir oluk vazifesi görürler. Maddeye ait bu küçük nicelikteki canlılar, ruhun Güç'ten pay almasına aracılık ederler.

Mikro dünya ve Leibniz'in matematik, mantık ve metafizik alanındaki çalışmaları birbiriyle oldukça uyumludur. Leibniz'in cebirdeki, nicelik açısından küçük olan ama açı ve eğim gibi matematiksel özellikler taşıyan cisimler hakkındaki çalışmaları, metafiziğini açıklarken kullandığı ve dünyayı oluşturan her şeyin temel ögesi olan monad kavramını oluşturmaya neden olur. Benzer şekilde Lucas da *Star Wars* evreninin metafizik kavramı olan Güç'ü oluştururken, hücrenin içerisinde uzamsal olarak yer kaplayan Midichlorianlar'dan faydalanmıştır.

Galakside yaşayan canlıların özlerinde az ya da çok Midichlorian bulunduğu için, ayrıca ruh Güç'ten pay aldığından, her yaratılmış beden aynen bir monad gibi bütün *Star Wars* kâinatını temsil eder. Böylelikle, bedenin diğer bedenler ya da maddeyle olan karşılaşmalarında yaşanan ilişkiler, var olan temsili durumu sürdürür. "...bir canlıya ait her organik beden, bir tür ilahi makine veya bütün yapay otomatları fersah fersah aşan bir tür doğal otomatır" (Leibniz, 2011, s. 114).

Leibniz'e göre, bir monad olan insan ruhu, birlikte var olduğu bedenini kaybedince fiziksel ölüm olarak adlandırdığımız "kapanıp sönme ve azalma hâlini" yaşar. Aydınlık Taraf'ın temsilcileri olan Jedi'lar, canlıların ölümünden sonra Güç'e dönüşüklerine inanırlar. Bu yüzden ölüm, yas tutulacak bir duygudan çok, sevinç duyulması gereken yaşamın doğal bir parçasıdır. Obi-Wan, Darth Vader ile olan dövüşünde Güç'e dönüşüp Luke ile iletişim kurabilmek için kendisini öldürtür. Böylelikle Luke ile bağlantıya geçmiş ve ölümsüzlüğe giden yolun kapısını aralamış olur.

Filmlerde anlatılmak istenenler çoğunlukla karakterler aracılığıyla söylendiği için ve *Star Wars* filminde de insan dışı ya da insan sonrası bir gerçeklik hâkim olduğundan, farklı türden canlılar önemli konumlarda eylemi gerçekleştiren olarak yer almışlardır. Lucas'ın kendi sözleriyle: “*Star Wars*, daha önce hiç görmediğiniz bir dünyanın size tanıtılmasıdır. Varsayabileceğim ana maddelerden biri, bunun herkes için doğal bir dünya olduğu idi; dolayısıyla bunu bir droidin ne olduğunu ve benzeri şeyleri açıklamaya çalışarak kurmakla uğraşmayacaktım” (Brooker, 2015, s. 48).

Sinema, özü itibariyle kendine has bir dünya oluşturur. *Star Wars*'ta kurulan sinema anlatısının yaşattığı duyguların benzer bir şeklinin başka filmler aracılığıyla daha önceden yaşanmış olduğu söylenebilir. Ancak bu film, farklı türüyle ampirik dünyada gördüklerinden değişik şeyler görmek isteyen kişileri başka dünyalara taşımıştır. İmgelenemeyecek olan bir galaksi, pelekülün üzerinde vücut bulmuştur. Sinema, artık fotoğrafta olduğu gibi olgusal dünyanın bir izdüşümünü sunmaz; daha çok bilgisayar aracılığıyla manipüle edilen imajların bir çeşit sentezini sunar.

Uzun zaman önce, Dünya'nın yer aldığı sistemden çok uzak bir galakside gerçekleşen *Star Wars*, merkezi ya da başlangıç noktası olmayan uzayda meydana gelir. Bu uzayın düzlemlerinde yer alan gezegenler, galaksinin analitik bir uzay olarak okunmasına neden olmaktadır. Merkez, Dünya ya da insan değildir. *Star Wars* evreni, iyi-kötü, aydınlık-karanlık gibi birbirinin zıt yönünde ilerleyen ve bir noktada kesişen bedenlerin yaşadıklarından oluşur. Algılanamayacak kadar küçük maddelerin etkileşimleri sonucu ortaya çıkan metafiziğin, canlılarda yarattığı duygulanışlardır. Görüntü ve ses ile oluşturulan bu hareket-süre blokları, izleyiciyi kapsar. Bizlerin olgusal dünyasına nüfuz eder ya da müdahalede bulunur. Çünkü sinema filmleri, metafiziği tetikleyen bir ortam sunarlar.

Star Wars, bize olgusal dünyanın fenomenlerini incelemek ve anlamak için bir ortam sunmaz; daha çok görülmemiş bir evrenin tanıtılmasını amaçlar niteliktedir. Bugün şirketler ve kolektif stratejiler, *Star Wars*’u yeni kuşaklara farklı karakterler aracılığıyla yeniden anlatmaya başlamışlardır.

Sonuç

Star Wars film ve dizi serisi, yaratılan kurgusal evrenin çoklu perspektiflere açıklığı ve ontolojik varlıkların temsil biçimleriyle, anlatı sanatlarının zengin bir örneğini sunar. Serinin tüm yapımlarında oluşturulan evrenin çoklu perspektiflere olan açıklığı ve her türden ontolojik varlığın temsil ediliş biçimi dikkat çeker. Film ve dizilerdeki bu kurgu evren, adeta “bir arada mümkün olan perspektifler bütünü” şeklinde okunabilecek çoklu bakış açılarının eşgüdümüyle inşa edilmiştir. Perspektifin merkeziliği, öznenin galaksiyle kurduğu ontolojik bağın doğrudan bir yansımasıdır. Çoklu bakış açılarının ustalıkla harmanlandığı anlatı yapısı, film evreninin katmanlı kurgusunu oluşturur. Bu yapısal özellik, filmin izleyicisi için farklı özne konumlarının eşzamanlı olarak deneyimlenmesini sağlar.

Star Wars evreni, klasik iyi-kötü ikiliğine dayalı yüzeysel bir anlatının çok ötesine geçerek, felsefi açıdan oldukça zengin ve çok katmanlı bir yapıyı gözler önüne serer. George Lucas’ın tasarladığı bu evren, Descartes’ın özne-nesne ayırımına dayalı düalist yaklaşımının ötesine geçerek, Spinoza ve Leibniz’in birlik ve bütünlük merkezli felsefeleriyle daha yakından ilişkilendirilebilir. “Güç” kavramı, hem metafiziksel hem de etik bir zemin üzerinde şekillenir ve varlıkların ahlaki düzlemde konumlanmasında belirleyici bir rol oynar. Duygulanışlar, karakterlerin eylemlerinin ve seçimlerinin temel belirleyicisi hâline gelir. Karakterlerin bu güce olan yakınlıkları, onların etik aidiyetlerini ve evren içindeki kudretlerini şekillendirir.

İnşa edilen galaksi, farklı bilinç düzeyine sahip türlerin bir aradalığına imkân tanırken, her varlığı adeta Leibniz'in monad anlayışına benzer şekilde özerk ve kapalı bir sistem olarak konumlandırır. Leibniz'in monadları ile Midichlorianlar arasında kurulan benzerlik ise *Star Wars* evreninin metafiziksel temellerini anlamada anahtar bir rol oynar. Her canlı, bu evrende tıpkı birer monad gibi, kendine özgü bir perspektiften bütünü temsil eder. Bu yönüyle *Star Wars*, insanı merkeze almayan ama insanı da dışlamayan çoklu perspektifler bütünü olarak karşımıza çıkar. Doğru-yanlış, iyi-kötü, aydınlık-karanlık gibi etik kategoriler, galaksideki farklı diller ve kültürel bağlamlar içerisinde anlam kazanır. Bu bağlamda, Güç hem söylemi kuran hem de onun sınırlarını belirleyen temel ilkedir. Güç ile ilişkili olma hâli, varlıkların etik varoluşlarının temel zemini hâline gelir. Benzer şekilde, Spinoza'nın beden-zihin birliği kavramı, karakterlerin içsel ve dışsal dönüşümlerini anlamlandırmada sembolik paralellikler kurar. Bu bağlamda, karakterlerin psikolojik derinlikleri sinematografik yöntemlerle zenginleştirilir.

Star Wars'un anlatısında tezatlar, belirleyici bir anlatı sanatı uygulaması olarak öne çıkar. Aydınlık-karanlık, iyi-kötü, insan-insan dışı gibi karşıtlıklar, anlatıyı dinamik ve çatışmalı kılarak izleyicinin duygusal ve entelektüel katılımını artırır. Bu karşıtlıklar, aynı zamanda etik sorgulamaların ve karakterlerin iç çatışmalarının dramatik yansımalarını sağlar.

Sonuç olarak, *Star Wars* yalnızca ana akım sinemada bir bilim kurgu serisi değil; çok sesli ve sinematografik teknikleriyle örülmüş felsefi bir anlatı da sunar. Anlatı, Descartes'ın ikiciliğinden Spinoza'nın birlikçi felsefesine, Leibniz'in metafiziksel sistemlerinden modern etik tartışmalara dek geniş bir entelektüel yelpazede anlam kazanır. Ayrıca anlatı sanatları için özne, duygulanışlar ve metafizik kavramlarının ne denli önemli olduğu filozofların eserleriyle daha net anlaşılmıştır.

Kaynakça

- Abrams, J. J. (Yönetmen). (2015). *Star Wars: Bölüm VII – Güç Uyanıyor* [*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*] [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Baker, U. (2010). *Kanaatlerden İmajlara: Duygular Sosyolojisine Doğru*. Birikim Yayınları.
- Baker, U. (2011). *Yüzeybilim – Fragmanlar*. Birikim Yayınları.
- Brooker, W. (2015). *Star Wars – Yıldız Savaşları* (B. C. Yılmazyigit, Çev.). Alfa Yayıncılık.
- Caron, B., Kleiman, A., Haynes, T., Metz, J., & Ruizpalacios, A. (Yönetmenler). (2022–2025). *Andor* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Chow, D., Chung, L. I., Famuyiwa, R., Favreau, J., Filoni, D., Howard, B. D., Morrison, R., Ramsey, P., Reed, P., Rodriguez, R., Waititi, T., & Weathers, C. (Yönetmenler). (2019–2023). *The Mandalorian* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Chow, D. (Yönetmen). (2022). *Obi-Wan Kenobi* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Chung, L. I., Howard, B. D., Kwan, D., Lowery, D., Scheinert, D., Schreier, J., & Watts, J. (Yönetmenler). (2024–2025). *Skeleton Crew* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Culpepper, H., Headland, L., Kogonada, & Lopez, A. G. (Yönetmenler). (2024). *The Acolyte* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Deleuze, G. (2003). *İki Konferans* (U. Baker, Çev.). Norgunk Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1996 yılında yayımlandı)
- Deleuze, G. (2005). *Spinoza: Pratik Felsefe* (U. Baker, Çev.). Norgunk Yayıncılık. (Orijinal eser *Spinoza. Philosophie Pratique*, 1981 yılında yayımlandı)
- Descartes, R. (1996). *Söylem – Kurallar – Meditasyonlar* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınevi.
- Filoni, D., Famuyiwa, R., Getzinger, J., Green, S., Patel, G. V., & Ramsey, P. (Yönetmenler). (2023). *Ahsoka* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Filoni, D., Green, S., Howard, B. D., Rodriguez, R., & Tancharoen, K. (Yönetmenler). (2021–2022). *The Book of Boba Fett* [TV dizisi]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

- Foucault, M. (1987). *Söylemin Düzeni* (T. Ilgaz, Çev.). Hil Yayın.
- Gombrich, E. H. (1980). *Sanatın Öyküsü* (B. Cömert, Çev.). Remzi Kitabevi. (1972 yılında yayımlanan 12. basımda yeniden düzenlenmiş ve genişletilmiştir.)
- Howard, R. (Yönetmen). (2018). *Han Solo: Bir Star Wars Hikayesi [Solo: A Star Wars Story]* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Kershner, J. (Yönetmen). (1980). *Star Wars: Bölüm V – İmparator [Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back]* [Film]. 20th Century Fox.
- Leibniz, G. W. (1999). *Metafizik Üzerine Konuşma* (A. Timuçin, Çev.). Cumhuriyet Yayınları.
- Leibniz, G. W. (2011). *Monadoloji – Metafizik Üzerine Konuşma* (A. Altınörs, Çev.). Doğu Batı Yayınları. (Özgün metin: *Monadologie and Discours de Métaphysique*)
- Lucas, G. (Yönetmen). (1977). *Star Wars: Bölüm IV – Yeni Bir Umut [Star Wars: Episode IV – A New Hope]* [Film]. 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Yönetmen). (1999). *Star Wars: Bölüm I – Hayalet Tehlike [Star Wars: Episode I – The Phantom Menace]* [Film]. 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Yönetmen). (2005). *Star Wars: Bölüm III – Sith'in İntikamı [Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith]* [Film]. 20th Century Fox.
- Marquand, R. (Yönetmen). (1983). *Star Wars: Bölüm VI – Jedi'm Dönüşü [Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi]* [Film]. 20th Century Fox.
- Magee, B. (2001). *Büyük Filozoflar – Platon'dan Wittgenstein'a Batı Felsefesi* (A. Cevizci, Çev., 2. baskı). Paradigma Yayınları. (Özgün eser: *The Great Philosophers: An Introduction to Western Philosophy*)
- Spinoza, B. (2006). *Etika* (H. Z. Ülken, Çev., 2. baskı). Dost Kitabevi Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1677)

Yazarın Özgeçmişi

1974 Ankara doğumlu **Tarık AYLAN**, Ankara Üniversitesi Sistemik Felsefe ve Mantık Bölümü'nde yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır. Avustralya'da Sydney Film School'da sinema eğitimi almış olan Aylan, Türkiye'ye döndükten sonra doktora eğitimini Ege Üniversitesi Sinema ve Televizyon bölümünde yapmıştır. İstanbul Beykent Üniversitesi'nde çalışan Aylan, evli ve bir çocuk babasıdır. Sinema, video, felsefe, tasavvuf felsefesi, müzik dinlemek ve yapmak, kısa film çekmek, davul çalmak ve langırt oynamak ilgi alanlarıdır.

FOLKLORİK ‘GHOUL’ VAMPİR TİPOLOJİSİNİN SİNEMASAL YOLCULUĞUNDAKİ SON DURAK: *NOSFERATU* (2024)

Ulaş IŞIKLAR*

Giriş

İnsanlığın korku kültüründe birçok ‘ölü ve korkunç’ yaratık vardır. Bugün bunların en bilinenlerinden birisi vampirlerdir. Genel bir tanımla, yaşayanların kanını emmek için mezardan çıkıp gelen ölü, vampirdir. Vampirin korku kültüründe baskın bir figür haline gelişindeki temel noktaların başında kan ile olan bağlantısı gelir. “İlkel bakış açısından itibaren yaşam ile kan aynı anlama gelmektedir ve vampirleşmiş ölü, bedensel olarak geri dönmekte ve canlı insanın kanını emmektedir” (Skal, 2004). Vampir inanışlarının yoğun olduğu Balkanlar ve Doğu Avrupa ülkelerinde kadim zamanlardan bu yana anlatılagelen öykülerde vampirlere ‘*Nosferatu*’ denmektedir. Burada belirtilmesi gereken nokta, vampir imgesinin ‘kültürlü, nazik ve Avrupalı aristokrat’ özelliklerini 1800’lü yıllarda yazılan edebiyat eserleri sayesinde kazandığıdır. Bu tarihin öncesinde yerel masallarda ve anlatılarda vampir, insanların arasında fark edilmeden dolaşması mümkün olmayan, iğrenç görünümlü bir canavar (ghoul) olarak betimlenmiştir.

* Doç. Dr., İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, TV ve Sinema (İngilizce) Bölümü, ORCID: 0000-0003-2943-047X, ulasisiklar@beykent.edu.tr

Öte yandan, Ortaçağ Avrupası'nda Transilvanya bölgesinde hüküm sürmüş bir tarihi şahsiyet bu bölgenin en bilinen vampir bölgesi konumuna gelmesinde etkili olmuştur. Bu, Kazıklı Voyvoda diye de anılan Eflak Prensi Vlad Drakula'dır. Vlad Drakula, iktidarı döneminde gerçekleştirdiği birtakım ceza ve infazların halk tarafından anlatılan sözlü hikâyelere yansımalarıyla vampirik inanışların içinde değerlendirilmiştir. Matbaanın icadıyla Drakula ile ilgili öyküler tüm Avrupa'ya yayılmış ve Vlad adeta bir korku kahramanına dönüşmüştür. Rus ve Alman tarihçilerine göre Vlad Drakula'nın başvurduğu katliam yöntemleri arasında insanların derilerinin canlı canlı yüzülmesi, canlı canlı yakılması, kızartılması, kaynatılması, organların kesilmesi, koparılması, kolların ve bacakların kırılması, gözlere mil çekilmesi ve kazığa oturtma vardır (Hür, 2002, s. 58). Vlad Drakula'nın vampir kültürüne etki etmesinde 1459'da Transilvanya'nın Timpa tepesinde gerçekleştirdiği infazlar sırasındaki davranışlarının da payı büyüktür. Burada Drakula, kazığa geçirme işlemi esnasında sofraya oturarak yemek yemiştir. Bu tarihi hadiseyle ilgili Florescu ve McNally şu aktarımda bulunur: "Prens, ekmeğini kurbanlarının kanına banarak yiyordu. Çünkü insan kanı görmenin ona cesaret verdiğine inanıyordu. Sahne artık, Drakula'nın kan içici ya da vampir olarak adlandırılması için hazırды" (2000, s. 145). Gerçekten de Vlad Drakula'nın 1400'lerde yaptıklarından etkilenen İrlandalı yazar Bram Stoker'ın 1897'de yazdığı vampir romanına Eflak Prensinin adını vermesiyle '*Drakula*' ismi, 20. Yüzyıl ve sonrasının popüler kültüründe vampirlikle eşdeğer görülür olmuştur.

İrlanda asıllı yazar Stoker romanı için yıllarca araştırma yapmıştır. Bugüne ulaşan notlarından da anlaşıldığına göre Stoker'ın Transilvanya vampir inançları konusundaki bilgisinin en önemli kısmı, Emily Gerard de Laszowka'nın 1885 tarihli '*Transilvanya'da Batıl İnançlar*' adlı makalesine dayanmaktadır. Bahis konusu makalede Laszowka, Transilvanya Rumenleri

arasında yaşadığına inanılan kötü ruhları şöyle tanımlamaktadır: “Ancak hepsinden de kötüsü, her Rumen köylüsünün varlığına cennet ve cehennem kadar inandığı vampir Nosferatu’dur. Bir Nosferatu tarafından öldürülen kişi ölümünden sonra vampir olur, mezarı açılıp cesedine tahta bir kazık saplanıp ruhundaki şeytan kovulana dek masum insanların kanını emerek dolaşır. Bazı olağanüstü durumlarda kafasının kesilerek ağzına sarımsak doldurulduktan sonra tabuta geri bırakılması ya da yüreğinin yakılarak küllerinin mezarın üstüne serpiştirilmesi de önerilir” (1963, s. 143). Stoker’ın araştırmaları esnasında yararlandığı bir diğer kaynak ise William Wilkinson’un 1820 tarihli kitabı *‘Account of the Principalities of Wallachia and Moldavia with Political Observations Relative to Them’*dir. Bu kitapta Wilkinson, Eflak Prensi Vlad Drakula’nın yaşamını siyasal bir perspektifte anlatmaktadır. Stoker kitabı 1891’de okumuş ve eserinin adını *‘Kont Dracula’* olarak değiştirmiştir.

“Stoker böylelikle, hem Laszowka’nın kitabından alarak amaçlarına uyarladığı kahramanın ülkesi Transilvanya, hem de Wilkinson’dan aldığı Dracula ile romanın olağanüstü başarı kazanmasında temel rol oynayıcı faktörleri bir araya getirmiştir. Bram Stoker’ın Wilkinson’un kitabından yaptığı alıntıların büyük bölümü, romanda çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Stoker’ın ailesince sonradan kamuya açıklanan romanın orijinal el yazmasında, Stoker’ın başlıktaki *‘Undead’* kelimesinin üstünü çizerek onun yerine *‘Dracula’* sözcüğünü yazdığı görülmektedir.” (Dresser, 2004)

Gotik edebiyatın devamında sinema, vampir figürünün kullanıldığı popüler kültür araçlarına 20. yüzyılın başında eklenmiştir. İnsanlığın korkularının simgesel tezahürlerinin mağara duvarlarına çizilen resimlerle başlayan serüveni, sinemada daha önce yapılmamış ölçüde gerçeğe yakın olarak yeniden üretilip simgeleştirilerek devam etmiştir. Başlangıcından itibaren sinema tarihinde pek çok vampir filmi çekilmiştir. Bunların birçoğu Drakula filmi olmakla beraber özellikle farklı dönemlerde çekilen üç film ayrıksı bir özgünlük taşımaktadır. Bunlar; Fried-

rich W. Murnau'nun yönettiği *Nosferatu; Bir Dehşet Senfonisi* (Nosferatu; Ein Symphonie des Grauens, 1922), Werner Herzog'un çektiği *Nosferatu; Gece Hayaleti* (Nosferatu; Phantom des Nacht, 1979) ve yönetmenliğini Robert Eggers'in üstlendiği *Nosferatu* (2024) dur. Bu filmler büyük oranda Drakula romanının olay örgüsünü takip etmekle birlikte, karakter isimleri, mekânsal tercihler ve belirli sekans değişiklikleri anlamında romandan farklılık da göstermektedir. Bahis konusu üç filmdeki diğer önemli farklılık ise perdede temsil edilen vampir tipolojisinin Drakula romanında betimlenen kültürlü, nazik, çekici ve aristokrat kötü adamdan ziyade, kadim vampir anlatılarındaki çirkin ve korkunç görünüşlü tipolojiye uygun düşmesidir. Ayrıca, çözümlemenin asıl materyali olan 2024 yapımı *Nosferatu* filmi, öncüllerine nazaran Vlad Drakula'nın tarihsel tipolojisine çok daha yakın bir karakter tasarımı sergilemektedir.

Kuramsal Çerçeve

Çözümlemede filmsel anlatının görsel ve işitsel içeriğindeki dizisel ve dizimsel bağlantıların açığa vurduğu anlamlar Metz'in kuramsal çerçevesi temelinde göstergebilimsel bir yaklaşımla yorumlanmıştır. Metz, filmsel anlatıdaki metaforların olası anlamlarını açığa çıkarma konusundaki semiyotik yaklaşımını beş 'töz' üzerine inşa eder. Bunlar; devingen imge (hareketli görüntü), fonetik ses (diyalog), müzikal ses (müzik), gürültü (efektler) ve grafik malzeme (yazı, ekran üzeri şekiller vs.) şeklinde sıralanır. Metz'e göre bu tözler, herhangi bir filmsel anlatıda kod açımının gerçekleştirilmesi sürecinde büyük önem taşır (2012, s. 92). Metz'in odaklandığı noktalardan biri de "bir tür eklemciliğe sahip" filmsel göstergenin ayrımsız yapısından kaynaklanan anlamsal sınıflandırmadır. Metz'e göre, filmin herhangi bir imgesel/işitsel göstereni mizansenin özgün bağlamının yanı sıra, diğer gösterenlerle ilişkili olarak da anlam üstlenebilir. Bu da konuyu semiyotik manada dizisel ve dizimsel

anlam içeriklerine getirir. Dizisel ve dizimsel bağıntılar, anlatının akışındaki çeşitli karşıtlıkların yanı sıra, zamansal ardışıklık bağlantısı ile de ortaya çıkarlar (Metz, 2012, s. 98-99). Bu eksen-
de, *Nosferatu* filminin anlatısındaki dizisel ve dizimsel bağlantılar Metz'in semiyotik tözleri temelinde irdelenmiştir.

Semiyotik bakış açısına eşlik eden bir diğer çözümleme yöntemi ise, "algıların ve olayların doğal ortamda, gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma" (Yıldırım ve Şimşek, 1999, s. 18) olarak tanımlanan niteliksel analizdir. Tanımda sözü edilen bütüncüllük, bu çalışma özelinde iki unsura işaret etmektedir. Bunlardan ilki, birden çok kez gerçekleştirilen izlemeler sonucu filmin anlatısıyla tekrar tekrar ilişkiye geçilmesidir. Çünkü "Niteliksel analizde fikirler, kavramlar, temalar metnin tekrar tekrar okunmasından oluşur" (Kümbetoğlu, 2019, s. 152). İkinci unsur ise, sinemanın geçmişinden bugüne yaşanmış olay ve gelişmelerin araştırılmasında kullanılan tarihsel araştırma yöntemidir. "Tarihsel araştırma yöntemi, araştırmacının ilgili kaynaklar ve yayınlar üzerinde yaptığı incelemelerde kullandığı yöntemdir" (Orak, 2020, s. 1). Literatür taramasını da içine alan bu yöntem, sinemanın sanatsal anlatı üretme sürecinin aktarılmasında kullanılmıştır.

Sinema Tarihinde *Nosferatu*'nun Yolculuğu

Sinema tarihindeki *Nosferatu* filmlerinin ilki Friedrich W. Murnau'nun yönettiği *Nosferatu; Bir Dehşet Senfonisi* (1922) dir. 1897 tarihli Bram Stoker romanı '*Drakula*'nın bilinen ilk sinema uyarlaması olan film, telif hakları alınamadığı için '*Drakula*' ismiyle çekilememiştir. Film, başarılı kamera kullanımı, oyunculuk performansı ve makyaj çalışması sayesinde bugün dahi korkutuculuğunu muhafaza eden bir korku sineması klasiğidir. Açık hava sahnelerinde yapay dekor kullanılan o dönemdeki pek çok Dışavurumcu Alman filminden farklı olarak gerçek mekânlarda çekilmiş, etkileyici ışık kullanımı ile kendisinden

sonra gelen sayısız korku filmini etkilemiştir. *Nosferatu*; *Bir Dehşet Senfonisi*, yarattığı hayali atmosfere ve vampir mitine doğal mekânlarla gerçeklik katarken, efektleri ve abartılı ışıklandırmasıyla olayın fantastik boyutunu da korumuştur.

“Yazarı Bram Stoker’ın dul eşinden izin alınmadığı için adı değiştirilen film, aslında açıkça bir *Drakula* uyarlamasıydı. Dışavurumculuk – Ekspresyonismus akımının tam içindeki Almanya’da son derece gözde olan fantastik öykülerden biri olan filme, Murnau büyük bir görsel zenginlik kattı. Senaryosu ve genel esprisi dışavurumcu olan film, dekorlarının doğallığı ile kendine özgü bir denge oluşturuyordu. Etkisi büyük oldu ve Murnau’yu dünya çapında tanıttı.” (Dorsay, 1995, s. 76)

Negatif film hileleri kullanıp tek karelik çekimler yaparak doğal olanla doğaüstü dünyalar arasındaki ayrımı filmsel dille aktarmayı başaran Murnau’nun bu eseri, korku sinemasında sayısız kere çekilecek benzeri vampir filmleri için orijinal bir başlangıç konumundadır. Scognamillo’nun aktarımıyla, “Dışavurumcu sinemanın başyapıtı olan *Nosferatu*, vampiri, kâbuslar şatosu, her an tehlike altında olan sevgilileri, gölgeleri ve karanlıkları ile o tarihe kadar çevrilmiş olan en çarpıcı korku filmi olmanın ötesinde korku sinemasının gelecekteki çoğu aşamalarını da içeren bir ‘olay’ niteliğini de taşımaktadır” (1996, s. 76). Filmin finalinde Alman kentindeki ölümlerden Orlok’un gemisinden çıkan fare sürüsünün yaydığı vebanın sorumlu olduğu zannedilirken gerçeği tahmin eden Hutter’in eşi Ellen, vampir Orlok’u bir gece evine davet etmektedir. Genç kadın vampirin kurbanı olarak can verirken, onun odasında sabahlayan Orlok sabahın ilk ışıklarıyla yok olmaktadır.

Görsel tasarım ekseninde perdeye yansıyan vampir tipolojisi yönünden ise Murnau’nun *Nosferatu*’sundaki Kont Orlok, ‘*Drakula*’ romanında tasvir edilen çekici ve yakışıklı vampir karakterinin tersine, uzun ve sivri ön dişleri, patlak gözleri, donuk hareketleri ile korkunç, dev bir fare gibi görünür. Son derece itici bir yaratık olması bakımından Gotik edebiyat öncesi vampir inanışlarındaki çirkin görünümlü vampirleri hatırlatır. ‘*Drakula*’

romanının zirveye çıkardığı 'temiz centilmen görünüşün altındaki bir kan içici' imajının dışında bir vampir olan Kont Orlok, veba taşıyıcısıdır ve kurtlar ya da yarasalarla değil, farelerle ortaklık kuran çirkin bir varlıktır. Dolayısıyla o, Kont Dracula gibi popüler kültürün içine kolay sindirilememiş ve dışarıda kalmış bir vampir imajıdır. Vebasız ve çirkinliğiyle, Drakula'nın cilalanmış korkunçluğunun yanında istenmeyen bir kardeş gibidir.

Werner Herzog'un çektiği ve 1922 yapımı *Nosferatu*'nun renkli ve sesli yeniden çevrimi olan *Nosferatu; Gece Hayaleti* (1979) filminde ise renklerin, ışığın, gölgelerin ve müziğin ustaca kullanıldığı birçok sahnenin yanı sıra oldukça tedirgin edici bir atmosfer kurulmuştur. İlk çevrimin aksine herhangi bir telif sorunu olmadığından filmdeki karakterler Stoker'ın romanıyla aynı isimleri taşır. Bununla birlikte, *Nosferatu; Gece Hayaleti*'nin ilk çevrimden ve Stoker'ın romanından ayrıldığı temel nokta öykünün finalidir. Romanda ve Murnau'nun versiyonunda Drakula/Orlok ölür ve Harker/Hutter ile Mina/Ellen birbirlerine kavuşurlar. *Nosferatu; Gece Hayaleti* ise Drakula'nın ölümünden sonra Jonathan Harker'ın vampir olarak Drakula Şatosu'na doğru yola çıktığını içeren sahneyle kapanır. Mutlu son kalıbına uygun düşmeyen bu final öncüllerine kıyasla daha karamsardır. Öte yandan, Herzog'un ustası Murnau'ya bir saygı duruşu niteliğinde kotardığı film, oyunculuk açısından Klaus Kinski ve Isabella Adjani'nin başarılı performanslarıyla dikkat çeker. "Kont Dracula rolünde Klaus Kinski, ünlü vampiri ölümsüzlüğün getirdiği bir bunalım ve tükenmişlik hali içinde yorumlamıştır. Bayan Harker'ı oynayan Isabella Adjani'nin müthiş güzelliği ve açık hava sahnelerindeki muhteşem doğa manzaraları, vampirin karanlıklar içindeki çirkin dış görünüşü ile mutlak bir tezat oluşturmaktadır" (Özkaracalar, 1999, s. 3). Murnau'nun filminde olduğu gibi, Herzog'un yeniden çevriminde de yaratılan vampir karakteri, fiziksel olarak çirkin ve hasta görünüşlüdür. Bu açıdan, Stoker'ın romanındaki çekici vampir nitelikleri Herzog'un vampirinde de bulunmaz.

Robert Eggers'in yönettiği 2024 tarihli *Nosferatu* ise; olay örgüsü, karakter isimleri ve mekânsal tercihler ekseninde doğrudan doğruya 1922 yapımı filmin yeniden çevrimi olarak tasarlanmıştır. Film, öncülünün dijital ve teknolojik olanaklar vasıtasıyla güncellenmiş versiyonudur. Bunun da ötesinde son film, üç *Nosferatu* filmi arasında vampirin görsel tasarımının tarihsel şahsiyet Vlad Drakula'ya en yakın olanıdır.

'Ghoul' Vampir Tipolojisinin Sinemasal Yolculuğundaki Son Durak: 2024 Yapımı *Nosferatu*

Anlatıdaki karakterlerin adları ve mekân tercihleri anlamında 1922 yapımı öncülünün birebir aynısı olan 2024 yapımı *Nosferatu*'nun olay örgüsü de yine 1922 çevriminde olduğu gibi büyük oranda Stoker'ın romanını takip eder. Transilvanya'daki kadim şatosunda ikamet eden Kont Orlok (Bill Skarsgard) Almanya'nın Würzburg kentinin Grunwild bölgesindeki harap malikâneyi almak için emlak ofisiyle bağlantıya geçmiştir. Fakat asıl amacı, yıllar önce telepatik olarak bağlantıya geçtiği ve rüyalarında astral deneyimler yaşayan Ellen (Lily-Rose Depp) ile temas kurmaktır. Bu çerçevede Orlok, önce emlak ofisi çalışanı Knock'u (Simon McBurney) tahakkümü altına alır. Ardından yine aynı ofiste çalışan Ellen'in kocası Thomas'ın (Nicholas Hoult) gerekli evrakları imzalatmak için kendi şatosuna gelmesi konusundaki ayarlamaları yaptırır. Bunu Ellen ile evliliğinde rahatlamalarını sağlamak adına ekonomik bir fırsat olarak gören Thomas Transilvanya'ya doğru yola çıkar. Konakladığı Rumen köyündeki çingenelerin Orlok şatosuna gitmemesi yönündeki uyarılarına kulak asmadan şatoya varır. Ancak Orlok evrakları imzalattıktan sonra Thomas'ın kanını içmeye başlar ve onu tutsak eder. Ardından Orlok, gemiyle Almanya'ya doğru yola çıkar. Bu esnada Thomas da şatodan kaçır ve bitkin şekilde bir manastıra sığınır. Orlok'un bulunduğu gemi Würz-

burg'a yanaştığında kente fareler yayılır ve bir veba salgını baş gösterir. Bu sırada Ellen'in krizleri de artar. Esasen Orlok onunla telepatik iletişimini arttırmıştır. Akıl hastanesinin sorumlusu Doktor Sievers (Ralph Ineson) ve Thomas'ın Ellen'in emanet ettiği yakın dostu Friedrich (Aaron Taylor-Johnson) Ellen'in durumundan endişelenerek eksantrik okültist Profesör Von Franz'dan (Willem Dafoe) yardım isterler. Ellen'i muayene eden Von Franz veba salgınının ötesinde bir kötülükle karşı karşıya olduklarını söyler. Devamında Orlok, Ellen'in yanına gelerek ona kendini teslim etmesi için üç gün mühlet verir. Bu sırada Thomas da Würzburg'a geri döner. Von Franz, Orlok'un memleketi Transilvanya toprağıyla dolu tabutta uyumak zorunda olduğunu ve bir baskınla onu uyurken kısıtıp yok etmeleri gerektiğini söyler. Bunu uygulamak için Thomas, Sievers ve Von Franz Grunwild'deki malikânesine giderler. Fakat vardıklarında tabut boştur. Çünkü Orlok, aynı esnada Ellen'in yanına gitmiştir. Thomas hemen eve doğru giderken Von Franz, Orlok'un malikânesini ateşe verir. Ancak her şey için çok geçtir. Orlok çoktan Ellen'in kanını içmeye başlamıştır. Fakat bu bir aldatmacadır. Ellen'in planı Orlok'u güneş doğana dek oyalamaktır. Gerçekten de kanını içmeye devam etmesi konusunda Orlok'u ikna eder. Buna kanan Orlok gün doğumuyla beraber küle dönüşür. Ellen kendisiyle birlikte vampiri de öldürerek kenti kurtarır ve film sona erer.

Tartışma

Güncel teknolojik imkânlar temelinde düşünüldüğünde 2024 yapımı *Nosferatu*'nun yüz yıl evvelki öncülünün ne denli ilerisine gittiği hemen açılış sekansıyla kendini gösterir. Açılış bölümündeki stilize görsel tasarım etkileyicidir. Kamera akıcı bir vinç hareketiyle yeraltına indiğinde ekran siyaha düşer ve 'Nosferatu' yazısı belirir. Bu imgesel düzenleme, semiyotik an-

lam düzleminde vampirin insanların dünyasına ait olmayıp yeraltı âlemine mensup bulunduğunu imler. Nosferatu ışıktadır, değil, toprağın altındaki karanlıklarda gizlenen bir 'yaşayan ölü'dür.

Takip eden bölümde Knock, emlak ofisinde müşteriyle ilgili Thomas'a bilgi verirken 'kadim bir soydan gelen bir asilzade' ifadesini kullanır. Bu cümle, kurmaca Orlok karakterinin Drakula romanında Stoker'ın yararlandığı tarihsel şahsiyet Eflak prensi Vlad Drakula'ya dayandırıldığına işaret eden ilk göstergedir. Thomas, Ellen'in rüyalarında ölümü gördüğüne dair uyarılarına kulak tıkayarak yola çıktığında konakladığı Rumen köyünde yaşlı büyücü kadın 'Strigoi' sözcüğünü kullanır. Bu da kadim Eflak/Rumen lisanında kan içici yaratık veya vampir manasına gelen bir kelimedir (Işıklar, 2010, s.52). Dolayısıyla yine Vlad Drakula'nın hüküm sürdüğü döneme bir atıf olarak yorumlanabilir. Yaşlı kadın Thomas'a şatoya gitmemesini ve 'kan içen'den sarımsakla korunması gerektiğini salık verir. O gece köyün hanında uyuyan Thomas, rüya mı gerçek mi olduğu bilinçli biçimde muğlak bırakılan sekansta at üzerinde çıplak bir bakire kızın vampirin mezarına götürüldüğü bir törene şahit olur. Uyandığında ayaklarının çamurlu olduğunu gören Thomas'ın konumu, güvenli kentten uzaklaşıp bilinmez egemen olduğu ıssız ilerleyen kahramanın yolculuğu kalıbına uygun düşer.

Şatoya ulaşan Thomas'ın Orlok'la karşılaşması, öncül filmlerde olduğu gibi etkileyicidir. Kont son derece gizemli ve terdihin edici görüntüsüyle Thomas'ın karşısında dikilir. Karakterin görsel tasarımı bakımından ilk kez Vlad Drakula'nın fiziksel özelliklerine bu denli yakın bir görünüm tercih edilmiştir. Söz konusu yakınlığın en önemli işareti ise gür ve kalın bıyık tercihidir. 1922 ve 1979 çevrimlerinde olmayan bu nitelik, 2024 versiyonunda Orlok'un görsel tasarımını Vlad Drakula'ya direkt biçimde yaklaştırır. Vlad'ın belirgin ve göze çarpan bir bı-

yığa sahip olduğu günümüze ulaşan portre çizimlerinden anlaşılmaktadır. Bu, bir yandan onun yaşadığı dönemin Eflak kültüründe var olan bir nitelik, diğer taraftan da çocukluğunda Osmanlı sarayında yaşayışı dolayısıyla edindiği fiziksel görünüşün bir tezahürüdür. Tarihsel ekseninde bilindiği üzere, “1440’ların başında Osmanlı sultanı II. Murat, Dracul’un iki oğlunu, 12 yaşındaki Drakula ve 8 yaşındaki Radu’yu altı yıl boyunca Osmanlı sarayında tutmuştur. Drakula altı yıl boyunca annesi ve babasından uzak, dilleri ve dinleri kendine yabancı Türklerin arasında yaşamıştır” (Florescu ve McNally, 2000, s. 59). Buradan hareketle, Türk kültüründeki erkek cinsiyetinin belirgin bir niteliği olan bıyık bırakımının filmdeki karakter tasarımının tarihsel şahsiyetle ilişkilendirilmesinde rol oynadığını söylemek mümkündür.

Buna ek olarak, bahis konusu sahnede Orlok’un geleneksel Eflak aristokrasisine gönderme yapan kıyafeti ve Rumen folklorunu yansıtan başlığı da aynı bağlantıyı kuvvetlendirir. Diyalog esnasında Thomas’ın Kont’a ‘Sir’ demesine sinirlenen ve ‘Lordum diyeceksin! Kanımın şanına yaraşır şekilde hitap edileceğim,’ şeklindeki yanıtı söz konusu bağlantı konusunda şüpheye yer bırakmaz. Yine Orlok’un önceden hazırladığı emlak devir belgesine mührünü vurduğunda belgedeki kadim lisanı anlayamayan Thomas’a ‘Atalarımın dili,’ biçiminde açıklama yapması da aynı minvalde değerlendirilmelidir. Dolayısıyla, Thomas’ın Orlok’la karşılaşma sahnesi görsel organizasyon, kamera kullanımı ve diyalog yapısı bağlamında bütüncül olarak değerlendirildiğinde, Orlok’un baskın soyluluğu vurgulanırken karakter tasarımının tarihsel şahsiyet Vlad Drakula’yla benzer kılındığı, diğer taraftan Thomas’ın konumunun ise ayrıcalıklı ve zengin aristokrasi karşısındaki ürkek küçük burjuva kurbanı indirgendliği yorumunu yapmak olanaklıdır. Nitekim emlak devir belgesinin imzalandığı gecenin sabahı Thomas, göğsünde iki diş iziyle uyanır. Artık tam manasıyla Kont’un tutsağı ve

kurbanı konumundadır. Dış izlerini gördüğü anda farelerin ortaya çıkması, Metz'in devingen imge tözüne uygun bir görsel metafor olarak Thomas'ın felaketini simgelemektedir.

Yine aynı sahnede izleyicinin ilk defa tanık olduğu ve tüm film boyunca süregiden ayırıcı sinemasal göstergelerden biri de Orlok'un sesi ve konuşma biçimidir. Bu, 2024 yapımı versiyonun temel aldığı 1922 yapımından ciddi şekilde farklılaştığı bir noktaya işaret eder. Murnau'nun çevrimi sessiz olduğundan, doğal olarak vampir Kont'un gizemli korkutuculuğu aktör Max Schreck'in salt fiziksel görünümünden ve görsel tasarım unsurlarından ileri gelir. Eggers'in modern versiyonunda ise, Orlok'u canlandıran Bill Skarsgard'ın inanılması güç derecede canavarımsı tondaki sesi ve ağır ağdalı aksanı kötü karakterin anlatıdaki tehditkâr konumunu güçlendirmektedir. Bir TV röportajında filmdeki ses çalışmasıyla ilgili profesyonel opera sanatçılarıyla çalışarak hazırlık yaptığını kaydeden Skarsgard, bunun vampir Kont'u canlandırmanın bir parçası olduğunu söyler. Hazırlık aşamasında sesinin korkutuculuğunun yeterli aşamaya gelmesi için yüzlerce defa kayıt yapıldığını belirten oyuncu, bunun toprak altında uzun süre yatan kan içicinin doğru şekilde tasarlanmasında elzem olduğunu vurgular (Skarsgard, 2025). Bu çerçevede değerlendirildiğinde 2024 yapımı *Nosferatu*'daki Kont Orlok'un ses tasarımı ve konuşma biçimi, Metz'in semiyotik yaklaşımındaki fonetik ses (diyalog) tözü ekseninde karakterlerin anlatıdaki konumlarıyla alakalı metaforik yorumlamaları mümkün kılan nitelikler olarak öne çıkmaktadır.

Sonraki sahnelerden biri ise kurgunun sanatsal olarak etkiyici ve güncel kullanımına örnek teşkil eder. Bu bölümde Kont, şatosunda Thomas'ın kanını emerken görüntü akışkan bir şekilde Almanya'daki Ellen'e geçer. Ellen, Kont'un telepatik çağrısına doğru rüyasında yürümektedir. Aynı esnada yerde yatan Thomas'ın üzerine uzanmış Orlok iştahla kan içmektedir. Orlok'un şehvetle ileri geri hareketleri ve Thomas'ın orgazm

benzeri inlemeleri görüntüye eşcinsel bir ilişki anlamı katar. Kurgu marifetiyle bu anlara karışan Ellen'in görüntüleriyle sahne bir tür üçlü cinsel münasebeti simgeler duruma gelir. Burada vampir filmlerinde sıkça karşımıza çıkan vücuda giren köpek dişleri ile penis penetrasyonu sembolizmi yeniden kurulmaktadır. Sanatsal düzeyde bu metaforik anlamı ortaya çıkaran ise şüphesiz kurgudur.

2024 yapımı *Nosferatu*'nun güncel teknolojik olanakları sanatsal tasarımıyla birleştirdiği unsurlardan biri de dijital görsel efektlerdir. Bunun etkin kullanıldığı sahnelerden birinde Orlok'un hizmetkârı Knock, tımarhanede bir güvercinin kafasını ağzıyla kopararak yer. Söz konusu eylem bütünüyle dijital görüntü teknolojisiyle kotarılmıştır ve Knock'un sağlıklı zihinsel durumunun seyirciye iletilmesi bakımından etkilidir. Bir diğer sahnede, Grunwild'deki malikânesine yerleşen Orlok pencereden kolunu kaldırıp elini pençe gibi yaparak Würzburg'a doğrultur. Elinin gölgesi tüm kenti kat ederek ilerler. Şehrin üzerine çöken kötülüğün görsel karşılığını simgeleyen bu bölümde de dijital görsel tasarım olanaklarından faydalanılmış ve sanatsal açıdan görkemli bir netice alınmıştır.

Filmin görsel tasarım unsurlarının yaratımında yalnızca dijital müdahaleler söz konusu değildir. Bunların yanında klasik plastik makyajın etkin olduğu tercihler de söz konusudur. Orlok'un fiziksel görünümünde ön plana çıkan bu tip makyaj, özellikle final bölümündeki karelerde yoğun şekilde perdeye egemendir. Anlatıyı nihayetlendiren Ellen ile Orlok arasındaki cinsel ilişki sekansında Kont'un çıplak vücudundaki ağır plastik makyaj, anlatının antagonistinin insan-dışılığını kesin bir biçimde yansıtır. Orlok'un yer yer irinli yaralara sahip şekilsiz bedeni, Ellen'in vücudunun tazeliği karşısında tam bir tezat oluşturur. Yönetmen Eggers burada net olarak iki karakterin görünüş farklılığından bir 'Güzel ve Çirkin' (Beauty and the Beast) karşıtlığı çıkarır. İki karakterin arasındaki bedensel mü-

nasebet, vampir anlatılarında sayısız kez yinelenen kan içme/cinsel ilişki simgeselliğini bir defa daha tekrarlamaktadır. Orlok'un bedenine geçirdiği dişleriyle kendinden geçen Ellen, yetişkin bir kadının cinsel arzularının tatmin edilmesini temsil eden bir vücut diliyle temsil edilir.

Elbette bu eylem, esasen Ellen'in kendini bilinçli biçimde feda etmesinin bir gereği olarak anlatının dramatik kurulumunda mühim bir noktaya tekabül etmektedir. Antagonistin filmsel zamanın en uygun yerinde, sıklıkla da finalinde yok edilerek izleyicide katarsis sağlanması konusunda kilit bir işlev gören son sahnede Ellen, kendini isteyerek feda eden karakter konumundadır. Bilindiği üzere genelde tür filmleri özeldeyse korku türü, film izleme deneyimindeki özdeşleşmenin sonucunda ortaya çıkan boşalma/rahatlama/arınma/katarsis sürecinin yoğunlukla işlediği anlatı yapılarını barındırır. "Korku filmleri, korku verici '*mime*'lerle yapılan Aristocu bir tür arınma / katarsistir" (Oskay, 1998, s. 66). *Nosferatu*'nun finalinde de bu nitelik mevcuttur. Orlok'un malikanesine gitmesi için Thomas'ı manipüle eden Ellen, sabaha karşı içgüdüsel olarak tabutuna dönmeye çalışan vampir Kont'a izin vermez. Kendinden geçmiş şekilde göğsünden kanını içen Orlok'un başını bedenine bastırarak 'Devam et' der. İçinde bulunduğu esriklik ile Ellen'in tuzağını göremeyen Kont kan içmeye devam eder. Lakin artık çok geçtir. Horoz öter, güneş doğar. Günün ilk ışıklarıyla beraber vampir Orlok'un bedeninden dumanlar tütmeye başlar. Arzuladığı kadının üzerinde kolları ve bacakları küle dönüşerek uflanırken son nefesini verir. Ellen, kendi ölümü uğruna antagonisti de yok ederek anlatıyı sonlandırır. Filmin üst açıdan çekilmiş muhteşem son karesinde Ellen ve Orlok'un cansız bedenlerinin mor çiçeklerle bezeli görüntüsü, görkemli bir gotik final olarak sinema tarihine imlenir.

Peşi sıra başlayan kapanış jeneriğinde görünen 'Inspired by the Screenplay *Nosferatu* by Henrik Galeen (1922 yapımı *Nosfe-*

ratu'nun senaristi) and the Novel *Dracula* by Bram Stoker' ibaresi de 2024 yapımı *Nosferatu*'nun 1922 çevriminin güncel reproduksiyonu olduğu, anlatı ekseninde ise Stoker'ın ünlü romanını takip ettiği hususlarını bir kez daha izleyicilere iletir.

Sonuç

Avrupa'nın kadim kültüründe Balkan ve Slav folklorik inançlarındaki vampir; itici, çirkin ve korkunç bir mahlûktur. Bu folklorik vampirler, yürüyen ve kan içen çürümüş cesetlerdir. Ancak vampir imgesi, edebiyat ve sinemaya farklı bir şekilde uyarlanmıştır. Bunda Bram Stoker'ın 1897'de yayımlanan romanı *Drakula*'da tasarladığı vampir tipolojisi çok etkili olmuştur. Bilinen anlamda canlı olmamalarına karşın normal insan görünümünde betimlenen bu vampirler, kurbanlarını hipnotize edebilen, birçok mistik güce sahip ve cinsel anlamda çekicilik taşıyan yaratıklardır.

Stoker'ın romanı ayrıca, kökünü tarihten alan gerçek olaylardan ve Transilvanya halkının efsanelerinden esinlenilerek yaratılmıştır. Romanda kurbanlarının kanını emen Kont Drakula'yı yaratırken Stoker, Eflak Prensi Vlad Drakula'nın (Kazıklı Voyvoda) kişiliğinden yola çıkmıştır. Osmanlılara karşı amansız bir mücadele güden voyvodanın kan akıtmaya olan düşkünlüğü, Stoker'ın hayalinde halk masallarının da etkisiyle kan içici vampirliğe dönüştürülmüştür.

Sinema, yoğunluklu olarak edebiyattaki vampir imajını devralmıştır. Gotik edebiyatta betimlenmiş olan vampir figürü, filmler vasıtasıyla yeniden üretilerek sürdürülmüştür. Alman yönetmen Murnau'nun çektiği *Nosferatu; Bir Dehşet Senfonisi* (1922), Stoker'ın romanının anlatı düzeyindeki ilk sinema uyarlamasıdır. Ancak Murnau'nun filmindeki vampir, görünüş itibarıyla daha çok folklorik inançlardaki çirkin ve korkunç kan içici yaratığın görsel karşılığıdır. Max Schreck'in canlandırdığı vampir Kont, gecenin karanlığında ortaya çıkan insan-yarasa-

fare karışımı çirkin ve şeytani bir yaratıktır. Bu anlamda *Nosferatu; Bir Dehşet Senfonisi*, Stoker'ın Gotik romanının öyküsel yapısıyla kültürel mitteki folklorik vampir imgesinin bir karışımıdır. Söz konusu imge on yıllar sonra yine Alman bir yönetmenin, Werner Herzog'un çektiği *Nosferatu; Gece Hayaleti*'nde (1979) vampir Kont'u canlandıran Klaus Kinski'nin suretinde yinelenmiştir.

Robert Eggers'in yönettiği 2024 yapımı *Nosferatu* ise, bahis konusu vampir tipolojisinin güncel tasvirini içerir. Özellikle 1922 çevrimine sıkı sıkıya bağlı görünen filmin anlatı yapısı genel çerçevesiyle Stoker'ın romanına uygunluk taşır. Görsel tasarım, sanat yönetimi, kamera rejimi ve bilhassa da ses tasarımı yönünden ise film, öncülünün oldukça ötesinde bir etki bırakır. Güncel teknolojik imkânların sanatsal anlam yaratımında sonuna dek kullanıldığı *Nosferatu*, önceki örneklerin azami derecede stilize bir yeniden çevrimi olarak öne çıkar.

Nosferatu'nun vampir tipolojisinin fiziksel tasarımı bakımından da çıtayı daha yukarı çıkardığını söylemek mümkündür. Görünüm yönünden Eflak prensi Vlad Drakula'yla benzerliği azami düzeye çıkaran karakter tasarımı, dijital görsel efektlerin yanı sıra klasik plastik makyaj marifetiyle 'ghoul' vampir tipolojisini yenileyerek yineler. Aktör Bill Skarsgård'ın sesini ve bedenini kullanma biçimi de vampir Kont'un hayvani ve korkunç yanlarını çok daha öne çıkarır. Bu çerçevede değerlendirildiğinde; bir tür filmi olması, oyuncuların tanınırlık dereceleri, büyük bir stüdyonun yapımcılığı, dünya genelinde pek çok salkonda gösterime girmesiyle ticari bir film olarak sınıflanabilecek 2024 yapımı *Nosferatu*, kadraj içi düzenlemeleri, sanat yönetimi, kamera kullanımı, ses tasarımı, oyuncu performansları, kurgu akışı ve yönetmenlik düzeyiyle son derece stilistik sanatsal tercihlere sahip, görsel ve işitsel gösterge üretiminin sanatsal boyutunun tatmin edici seviyede bulunduğu bir örnek olarak karışımıza çıkar.

Kaynakça

- De Laszowska, E. G. (1963). *The land beyond the forest*. Michigan University Press.
- Dorsay, A. (1995). *100 yılın 100 yönetmeni*. Remzi Kitabevi.
- Dresser, N. (Author of *American Vampires*). (2004). *In search of vampire history*. History Channel.
- Florescu, R. R. ve McNally, R. T. (2000). *Drakula ya da kazıklı voyvoda; Eflak prensi III. Vlad Tepeş'in yaşamı*. (Ali Cevat Akkoyunlu, Çev.). Doğan Kitap.
- Hür, A. (2002). *Kazıklı Voyvoda Vlad Drakula*. Toplumsal Tarih Dergisi, (121), İstanbul.
- Işıklar, U. (2010). *Gecenin çocukları: Son dönem korku sinemasında vampir karakterinin dönüşümü*. Avrupa Yakası Yayınları.
- Kümbetoğlu, B. (2019). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. Bağlam Yayınları.
- Metz, C. (2012). *Sinemada anlam üstüne denemeler*. (Oğuz Adanır, Çev.). Hayalperest Yayınevi.
- Orak, F. (2020). *Tarihsel araştırma yöntemi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Oskay, Ü. (1998). *Çağdaş fantazy; popüler kültür açısından bilimkurgu ve korku sineması*. Der Yayınları.
- Özkaracalar, K. (1999). *Vampir dosyası 2: beyaz perdede Dracula*. Geceyarısı Sineması, (4). Pentimento Yayıncılık.
- Scognamillo, G. (1996). *Korkunun sanatları*. İnkılap Kitabevi.
- Skal, D. (Author of *'Hollywood Gothic: Tangled Web of Dracula'*). (2004). *In search of vampire history*. History Channel.
- Skarsgard, B. (2025). *How Bill Skarsgard created Nosferatu's voice in new movie*. <https://www.youtube.com/watch?v=FWDhSwZbVJM>.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (1999). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınevi.

Yazarın Özgeçmişi

Doç. Dr. Ulaş IŞIKLAR, 1977’de Kırklareli’nde doğdu. Lisans öğrenimini Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölümü’nde bitirdikten sonra, yüksek lisans ve doktorasını aynı üniversitede sinema üzerine yaptı. Birçok kısa film, video-klip, tanıtım ve eğitim filminin yönetmenliğini üstlendi. Çeşitli kısa film festivallerinde ödüller kazandı. Televizyon dizi ve programlarının yanı sıra, sinema filmi ve belgesel projelerinde de çeşitli görevler aldı. Sinemayla ilgili akademik makale ve kitaplarının yanı sıra edebi alanda romanları da mevcuttur. Halen İstanbul Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema TV (İngilizce) Bölümü’nde bölüm başkanı olarak görevini sürdürmektedir.

KORKU SONRASI KAVRAMI VE AYIN (HEREDITARY, 2018)

Burak YILMAZ*

Giriş

Brigid Cherry, *Korku* (Horror, 1957/ 2009) adlı kitabında, korku türünün tanımı üzerine oldukça kapsamlı bir inceleme sunar. Önemli bir başvuru kaynağı sayılan bu çalışmada Cherry, Robert Stam ve Edward Buscombe gibi araştırmacıları alıntıldıktan sonra, korku türünü tanımlama uğraşlarına dair oldukça yerinde tespitini yapar:

Betimleyici (descriptive) bir çözümleme bize bir korku filminin ne olduğunu söylerdi. Fakat kavramsal kategorilerin heterojen bir koleksiyonu olması nedeniyle kolay bir betimleme mümkün değildir. Dışlayıcı (proscriptive) bir çözümleme ise bize korku filminin ne olmadığını söylerdi. Ancak türe keskin ve belirgin bir sınır çizmek de faydalı değildir, çünkü bu sınır büyük olasılıkla değişkenlik gösterecektir. Bu nedenle her iki çözümleme yaklaşımı da sorunludur. (Cherry, 2009, s. 4)

Cherry'nin betimleyici ve dışlayıcı çözümlemelerin sorunlu olacağını öngörerek, türe dair keskin çizgilerin çizilememesine sebep olarak gösterdiği değişkenlik, bir başka taksonomik çözüm yolunu açmış, tür araştırmacılarının ve tür hayranlarının "alt-tür" olarak tanımladığı, benzerlikler ve farklılıklar üzerine yapılandırılmış alt sınıflandırma yöntemini doğurmuştur. Gerçekten de sinemada korku türü, yüzyılı aşkın serüveni boyunca

* Dr. Öğr. Üyesi, Işık Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, ORCID: 0000-0003-1156-6141, burak.yilmaz@isikun.edu.tr

birçok farklı tarza ya da bir başka deyişle alt-türe ev sahipliği yapmıştır. Yüzyılın başlarında Alman Dışavurumculuğu ile harmanlanmış *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* (Das Cabinet des Dr. Caligari, Weine, 1920), *Nosferatu* (Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens, Murnau, 1922) gibi örneklerden yüzyılın sonlarına doğru bir katilin, belirli bir mekânda bir grup insanı sırayla öldürdüğü *13. Cuma* (Friday the 13th, Cunningham, 1980), *Elm Sokağı'nda Kâbus* (A Nightmare on Elm Street, Craven, 1984) gibi filmlere; ya da *Lanetli Ada* (The Blood on Satan's Claw, Haggard, 1971) gibi 70'lerin folklorik korku filmlerinden 2000'lerin *Blair Cadısı* (The Blair Witch Project, Myrick & Sanchez, 1999), *Ölüm Çığlığı* (Rec, Balaguero & Plaza 2007) gibi *buluntu görüntü* (found footage) örneklerine kadar; korku türü geniş ve çeşitli bir tarz yelpazesinde varlığını sürdürmüştür. Bu çeşitlilik ve değişkenlik, çoğu zaman türün gişe ile yakın ilişkisine dayandırılmış, bu yakınlık da türün sanatsal içeriğinin zayıflığına dair bir yaklaşımı ön plana çıkarmıştır.

Korku türünün son yüzyıl içindeki serüveninde pek çok dönemeç de taksonomik tartışmadan nasibini almış, özellikle dönemsel olarak birbirlerine benzer filmler bazen alt tür bazen eğilim bazen de döngü olarak tanımlanmıştır. 2010'lu yılların özellikle ikinci yarısından itibaren yine bir grup film, bu taksonomik tartışmaların odağına oturmaya başlamış, filmlerin gişede ve entelektüel çevrede gördüğü ilgi, araştırmacıların büyük ilgisini çekmiştir. Bunun sebebi, Philippe Ortoli'nin (2024) belirttiği üzere korku filmlerinin dehşeti şiddet gibi birincil insani duygularla inşa edilmesi, bu özelliğin ise onu "küçümseven" bir türe dönüştürmesidir. Oysa *Ayin* (Hereditary, Aster, 2018) ve *Cadı* (The Witch, 2015) gibi filmler ve onların yönetmenleri başta olmak üzere, hem sanatsal eser beklentisi olan izleyicileri hem de türün ana akıma yakın hayranlarını belki de ilk defa aynı noktada birleştirmiştir.

Ayin, *Peşimdeki Şeytan* (It Follows, Mitchell, 2014), *Gece Gelen* (It Comes at Night, Schuts, 2017), *Karabasan* (The Babadook,

Jennifer Kent, 2014), gibi yapımların dâhil edilebileceği bu grup; Sundance, Toronto gibi büyük film festivallerinden ödüllerle dönmüş ve sinema salonlarında yüksek izleyici sayılarına ulaşmışlardır. Öte yandan filmler, gösterim sürelerinin ardından önde gelen dijital platformların koleksiyonlarına katılmış ve izleyiciyle buluşmaya devam etmiştir. Sıklıkla *ağır korku* (slow horror), *zeki korku* (smart horror), *bağımsız korku* (indie horror), *yükseltilmiş korku* (elevated horror) gibi isimlerle anılan bu eğilime dâhil olan filmlerin hem entelektüel çevrede hem de korku filmi severler arasında ne ölçekte benimsendiğine bir örnek vermek gerekirse, New York Times'a göre 21. Yüzyılın en iyi korku filmleri listesindeki filmlerin dörtte üçü bu film grubuna dâhildir (Church, 2021).

Şimdi önümüzde, uzun yıllar gişe başarısını yakalayan ancak entelektüel ve akademik çevrelerce küçümsenen bir türün, incelediğimiz örnekler ve dönem içerisinde nasıl hem yüksek izlenme oranlarına hem de entelektüel takdire ulaştığı sorusu durmaktadır. Bu soruyu cevaplandırmak için öncelikle David Church'ün tanımıyla *korku sonrası döngüsünü* (post-horror cycle) irdelememiz gerekmektedir. Döngüye adını veren Church'ü takip eden araştırmacılar Philippe Ortoli ve Vincent Jaunas'ın karşılaştırmalı analizlerinin ardından, döngünün önde gelen filmlerinden birini analiz etmek gözükmektedir.

Çalışmada analiz edilecek olan film Ari Aster'in 2018 yılında izleyiciyle buluşan *Ayin* adlı filmidir. Film, entelektüel camiada aldığı övgüler, gişe başarısı, tanınırlığı ve nihayet korku sonrası döngüsünün tüm kritik özelliklerini taşıması sebebiyle analiz edilecek, son derece uygun bir film olarak gözükmektedir.

Kuramsal Çerçeve

Döngüyü Adlandırmak

Korku Sonrası filmler grubuna dair en kapsamlı çalışmanın sahibi olan David Church, aynı zamanda bu bölümün kavram-

sal çatısını da belirleyen filmler grubuna Post Horror (Korku Sonrası) adını vermeyi, bu filmlerin yükselişinin yaşandığı döneme ise *korku sonrası döngüsü* olarak isimlendirmeyi uygun görür. Guardian gazetesi yazarı Steve Rose'un 2017 yılındaki bir yazısına atıfta bulunan Church, korku sonrası terimini bu gruba adlandırmak için yapılan pek çok girişimden biri olarak nitelendirir. Paralel olarak Amerikan yazarların bu filmleri *yükseltilmiş korku* olarak adlandırdığını belirten Church, kendisinin bu tanımlamaya yakın hissettiğini ancak kavramın içindeki 'yükseltilmiş' kelimesinin elitist bir algıya sebep olabileceğini düşündüğü için korku sonrası kavramını kullandığını belirtir (Church, 2021).

Konuyla ilgili oldukça güncel çalışmalar yapan araştırmacılar Vincent Jaunas ve Philippe Ortoli de, analizlerini Church'ün izinden yapılandırırlar. *Imaginaires* dergisinin 27. sayısındaki giriş makalesinde editör Jaunas, Church'ün adlandırmasına peşinen katılır. Aslında 2010'ların özellikle ikinci yarısından itibaren ağırlığını koymaya başlayan bu filmlerin bütünü *sanatsal korku* (art horror) başlığıyla incelenebileceğini iddia eden Jaunas, korku sonrası gibi bir tanımın ise türü ya da alt türü nitelendirebilmek için daha dar ve daha net bir tanımlamaya olanak sağladığını vurgular (Jaunas, 2024).

Yine *Imaginaires*'in aynı sayısındaki bir başka makalede Philippe Ortoli de, korku sonrası terimini sıkça kullanmasına karşın konuyu korku türünün içindeki sanatsal yönelimler açısından irdeler. Kendi deyimiyle korku sonrası döngüsü, filmlerin yönetmenlerinin "sanatsal bir iddia sergiledikleri" için ortaya çıkmaktadır. Ortoli, yerleşik yüksek kültür / popüler kültür, sanat / eğlence ve auteur / tür gibi ikiliklerin, filmlerin değerlendirilmesi esnasındaki etkilerini incelerken, bu filmlerin yönetmenin korku ve yüksek sanatsal dışavurumu desteklediğini iddia etmektedir (Ortoli, 2024). Buradan hareketle Ortoli'ye göre Church'ün sınıflandırması hem bir ihtiyaç hem de doğru bir

adımdır. Öte yandan söz konusu filmlerin oluşturduğu döngünün bir tür ya da alt tür olmaktan ziyade Auteur kuramı içerisinde yeni bir dalga olarak ele alınması doğru gözükmektedir.

Korku Sonrası Döngüsünün Özellikleri

Korku sonrası filmlerin estetik ve biçimsel özellikleri konusunda Church'ün tespitleri Jaunas tarafından tekrar edilir. Buna göre döngü dâhilindeki filmlerin genelinde göze çarpan en önemli özellik, *yavaş sinema* (slow cinema) etkisindeki ritimler ve tonlardır (Jaunas, 2024). Bir dizi estetik seçimin sonucunda varılan bu etki, filmlerde dehşet ya da korku unsurunun bir anda değil ortama yavaşça yayılmasına sebep olduğu söylenebilir. Church'ün yavaş sinema etkisi olarak adlandırdığı bu özelliğin ortaya çıkmasını sağlayan ve filmin geneline yayılan en büyük strateji, hızlı kurgudan ve dolayısıyla ani zıplatmalardan kaçınmaktır. Minimalist bir estetiğin benimsenmesi olarak da ifade edilebilecek bu strateji, soğuk ve mesafeli kadrajlama, ortalamadan daha uzun çekim süreleri ve ağır kamera hareketleri kullanır. Bu tutum, izleyicide bir bekleme hissi yaratır ve ürkütücü unsurların sahneye ve sekansa yavaşça yerleşmesine olanak tanır (Ortoli, 2024). Filmin geneline yayılan tedirginlik ve tuhaflık, atmosfere de yansır. Filmin tonu, ritmiyle uyumlu biçimde bir kötücül beklentiyi de beraberinde getirir. Dolayısıyla ani şokların sıklıkla bu tedirginliği bozması beklenmez. Bunun yerine daha durağan fakat olaya odaklanan bir beklentinin verdiği huzursuzluğun etkili olduğu görülür.

Filmlerin mekânsal seçimlerinin de ritim ve tonuyla uyumlu olduğu görülür. Genellikle dar koridorlar, izole ve kapalı iç mekânlar, müttefik olarak görülebilecek film kişilerinden uzakta olunması gibi mekânsal seçimler sıklıkla görülür. İzolasyon hissi veya yas sonrası travmatik durumlarda ev, tekinsiz bir hale gelebilir (Church, 2021). Mekânsal olarak yapılan bu seçimlerin, filmin genel atmosferine yaptığı etki de söz konusudur. Anla-

tıyla paralel biçimde renk tonları ve atmosfer de filmin estetik açıdan kurmaya çalıştığı duygusal etkiye hizmet eder.

Yavaş sinema estetiği ya da stratejisi olarak tanımladığımız estetik tutum, karakterlerin derinlemesine analizini mümkün kılacak anlatı stratejilerini de gündeme getirir. Klasik korku filmlerindeki tipleştirilmiş karakterlerden farklı olarak, karakterlerin motivasyonları görece daha belirsizdir. Dolayısıyla karşımıza çıkan karakterler hem korku türünde hem de genel olarak tür sinemasında görmeye alışık olduğumuz iyi/kötü, protagonist/antagonist gibi temel ayrımlardan uzaklaşarak daha belirsiz bir alanda konumlanırlar. Bu durum özdeşim kurabilmeyi ve empatiyi zorlaştırır.

Korku sonrası döngüsünün bir diğer ayırt edici özelliğini, anlatılarının tematik derinliklerinde aramak gerekli görülmektedir. Church, Jaunas ve Ortoli'nin ortak biçimde hemfikir olduğu nokta, bu filmlerin psikolojik, varoluşsal ve toplumsal derinlik içeren konuları ele almaları ve bu konular etrafında anlatılarını kurlmalarıdır. Church (2021), travma, yas ve aile ilişkilerinin bu filmlerinin ortak noktasını olduğunu ifade ederken, Jaunas (2024) hikayelerin karakterlerin iç dünyasına odaklanarak korkunun psikolojik yönünü ortaya çıkardığını savunur. Ortoli (2024) ise korku sonrası döngüsünün korkuyu toplumsal düzeyden bireysel varoluşsal düzeye taşıdığını; korkunun anlamını daha felsefi ve düşünsel bağlamda inşa ettiğini belirtir. Buradan hareketle, söz konusu filmlerin gerçeklik ve belirsizlik arasındaki sınırı bulanıklaştırması söz konusu olmaktadır. Ortoli'nin (2024) deyiimiyle bu filmler, izleyicinin gerçek ile hayal, mantık ile duygu arasında kaldığını, bu belirsizliğin ise korkunun deneyimlenmesini derinleştirdiğini savunmaktadır.

Türsel açıdan genel bir değerlendirme yapıldığında, döngü içerisindeki filmlerin yeni bir tür olmaktan çok bir eğilim olduğuna dair görüş hâkimdir. Bunun yanında bu eğilimin; dram, psikolojik ve gerilim gibi farklı türlerle iç içe geçtiği, bu duru-

mun da yüksek sanatsal kaygıdan meydana geldiği görüşünden söz edilebilir.

Aşağıdaki tablo, korku sonrası döngüsü üzerine yapılmış en güncel çalışmalardan derlenmiştir.

Özellik	David Church	Vincent Jaunas	Philippe Ortoli
Türleştirme ve Kavramsallaştırma	"Post-horror" terimini pragmatik olarak kullanır; türden çok bir eğilimdir.	Post-horror'ı estetik ve üretimsel bir eğilim olarak ele alır.	Kavramdan çok, çağdaş korkunun evrimleşen doğasına odaklanır.
Sanatsal Değer ve Prestij	Geleneksel korkunun "bayağı" statüsüne karşı "yüksek kültür"le bağ kurar.	Festivallerin ve eleştirmenlerin katkısıyla türün meşrulaşması vurgulanır.	Estetik ve entelektüel prestijin bir satış stratejisine dönüştüğü görülür.
Tür Melezliği (Hybridization)	Korkunun dram, aile trajedisi, psikolojik gerilim gibi türlerle birleşmesi.	Tür sınırlarını bulanıklaştıran yapıların yaygınlığı.	Korkunun artık tür değil, estetik yaklaşım düzeyinde işlediği savunulur.
Yavaş Anlatı (Slow Narrative)	"Slow horror" tanımıyla özdeş; tempolu yapılar yerine atmosfer vurgusu.	Sabır gerektiren anlatılar aracılığıyla korkunun yeniden biçimlenmesi.	Boşluk, gecikme ve sessizliğin estetik araca dönüşmesi.
Tematik Derinlik	Travma, kayıp, aile, kimlik gibi temalara ağırlık verilir.	Karakterin iç dünyası ve geçmişiyle yüzleşmesi merkezde.	Korkunun artık sosyal değil, varoluşsal düzeyde işlediği vurgulanır.
Gerçeklik ve Belirsizlik	Doğaüstü ile psikolojik arasındaki çizgi kasıtlı olarak bulanık tutulur.	Seyircinin güvenli bakış pozisyonunun sarsılması.	İzleyicinin kendi bilişsel çelişkileriyle karşı karşıya kalması.
Arthouse ve Bağımsız Sinema ile İlişki	Bağımsız yapımlar ve festival ortamlarının önemi.	Arthouse estetik ve sınırlı dağıtım pratiklerine vurgu.	Gösterim ortamının (ör. Netflix, festival vs.) anlam üretimini etkilediği.

Özellik	David Church	Vincent Jaunas	Philippe Ortoli
Bedenin Temsili / Fiziksellik	Kan, şiddet değil; sessizlik, yavaşlık ve psikofiziksel etki.	“Yavaş şiddet”, seyircinin fizyolojik etkilenmesi.	Bedenin kırılganlığı üzerinden korkunun duyuumsal aktarımı.

Bulgular

Ari Aster’in ilk uzun metraj filmi olan *Ayin*, gösterime girdiği 2018 yılında dünya çapında 83 Milyon Dolar gişe hasılatı elde etmiş ve önemli festivallerden adaylık ve ödüllerle dönmüştür (IMDB, 2018). Filmin öyküsü, Graham ailesinin trajedisini ele alır. Ailenin iki çocuğundan küçük olanı Charlie’nin kaza eseri ölümü, aile bağlarında iyileştirilmesi güç bir hasara yol açar. Anne Annie, Baba Steve ve büyük çocuk Peter’ın yas süreçlerini yaşadıkları dönemde her birey bu kayıpla kendi başlarına mücadele etmek zorunda kalır. Ancak Annie’nin, ölen küçük kızıyla yeniden iletişim kurabilmek adına irtibat kurduğu kapalı bir tarikat, kopan aile bağlarını doğaüstü bir trajedinin öznesi yapacaktır.

Ayin, Amerikalı film eleştirmeni A. A. Dawd’ın betimlediği biçimde yalnızca bir korku filmi değildir. Aynı zamanda bir “duygusal terör saldırısıdır” (akt., Bell 2020). Dawd’ın son derece akıllıca seslendirdiği bu betimleme, korku sonrası döngüsünün bu en önemli filmlerinden birini tanımlamak için çok uygun bir tanımdır.

Film, Annie’nin annesinin cenazesiyle başlar. Annie ve annesinin arasındaki ilişkinin soru işaretleriyle dolu olduğunu anladığımız esnada, Grahamların aile içi dinamikleri hakkında bilgiler edinmeye başlarız. Baba Steve, ailedeki düzeni ve disiplini sağlama ve toparlama görevindedir. Çocuklarıyla olduğu kadar eşi Annie’nin işi ve uğraşlarıyla da yakından ilgilenir. Annie ise bir minyatür sanatçısıdır. Babasının ve abisinin intihar ederek ölümüne şahit olmuş ve uzun süre annesiyle gö-

rüşmemiştir. Annesinin kaybını bir terapi grubuna giderek atlatmaya çalışır. Küçük Charlie, büyükannesinin ölümünden sonra birtakım sanrılar ve tuhaf karşılaşmalar yaşamaktadır. Peter ise yaşının gerektirdiği biçimde yaşayan bir gençtir. Katılmak istediği bir parti için annesinden izin almaya çalışır. Ancak annesi, kardeşi Charlie'yi de götürmesi koşuluyla Peter'a izin verir. İki kardeşin gönülsüz olarak birlikte çıktıkları bu yolculuk, bir kaza nedeniyle Charlie'nin ölümüyle sonuçlanır.

Filmin ilk kısmı, ağırlıklı olarak Grahamların aile içi dinamiklerini ve günlük hayatlarını konu edinir. Anne-oğul, anne-kız arasındaki iletişim sorunlarının yanında bu iletişimsizliğin büyüüp bir krize dönüşmemesi için sürekli tetikte olan babanın varlığı, sahnelerin ağırlıklı motivasyonlarını oluşturur. Karakterler arasındaki ilişkinin bu kurulumu, anlatının genel gidişatını da belirler. Dehşet veya korku içeren sahneler yoktur. Doğüstü bir durum yoktur. Anlatı düşük tempolu, yapaylıktan ve abartmadan uzaktır. Çatışmalı diyaloglarda dahi duran çekişmeler kullanılır.

Charlie'nin ölümü sahnesi, film ile izleyici arasında kurulan sessiz anlaşmanın (bir korku filminden ziyade karakter derinliğine yönelmiş bir dramaya benzerliği açısından) kaybolduğu, Ari Aster'in kendi deyişiyle filmin artık güvensiz olduğu andır.¹ Bunun nedeni, kazanın tüm çıplaklığıyla ancak beklenmedik bir biçimde ve beklenmedik bir anda meydana gelmesidir. Film, kaza anından itibaren anlatı akışını neredeyse durdurur. İzleyiciyi, karakterlerin kaybettikleri aile üyelerinin travmasını yaşamalarıyla baş başa bırakır. Takip eden yaklaşık 20 dakika, Graham ailesinin Charlie'nin ölümünden sonraki yas süreçlerini ele alır. Ancak bir biçimde bu süreç de sağlıklı işlememekte-

¹ Neal Bell'in aktarımıyla bir röportajında Ari Aster bu sahneyi şu sözlerle açıklar: Psycho bu sahneye bir refranstı... Janet Leigh'nin duş sahnesinde sonra film (Psycho) bir anda güvensiz bir hale geliyordu değil mi? İşte bu sahne (Charlie'nin ölümü) bu filmin o sahnesi (Bell, 2020, s. 154).

dir. Annie, annesinin ölümünden sonra terapi grubunda yasını yönetme çabasına girerken, Charlie'nin ölümünden sonra kendisini annesinin (aynı zamanda bir tarikat üyesi olan) birtakım eski arkadaşlarıyla bulur. Peter ise Charlie'nin ölümüne sebep olan kazadaki sorumluluğuyla baş başa kalmıştır. Annesinden destek görmemekte ve hatta dışlanmaktadır. Bu sırada gördüğü birtakım tuhaf sanrılar, onun psikolojik olarak da yıprandığı düşüncesini gözler önüne serer.

Ayin'in orta noktasında, Peter ve annesi Annie'nin karşı karşıya geldiği yemek sahnesi, herhangi bir dehşet ya da doğüstü unsur olmadan bir sahnenin nasıl korkutucu ve yıkıcı olduğuna dair iyi bir örnek teşkil eder.

İÇ EV / YEMEK MASASI - GECE

Peter annesine bakar.

PETER

İyi misin anne?

Annie şaşırılmış gibi bakar.

ANNIE

Ne?

PETER

Aklına takılan bir şey mi var?

ANNIE

Senin aklına takılan bir şey mi var?

PETER

Sanki söylemek istediğin bir şey var gibi geldi bana.

Steve müdahale etmek ister.

STEVE

Peter...

ANNIE

Neymiş o? Neden bir şey söylemek isteyeyim ki?

Yüzündeki küçümsemeyi göreyim diye mi?

PETER

Küçümseme mi? Seni hiç küçümsemedim.
Annie alaycı ve üzgün karışımı bir ifadeyle:

ANNIE

Ah tatlım. Zaten küçümsemene gerek yok.
Meramını gayet iyi anlatıyorsun sen.
Peter sesini biraz yükseltir.

PETER

Tamam, güzel. Ne söylemek istiyorsan söyle o zaman.

STEVE

Peter.

ANNIE

Ben bir şey söylemek istemiyorum.
Zaten söylemeye çalıştım daha önce.

PETER

O zaman bir daha dene. Rahatla biraz.
Annie alaycı şekilde yanıtlar.

ANNIE

Ah, seni rahatlatayım demek istiyorsun sen.

PETER

Evet, tamam işte. Beni rahatlat. Hadi söyle.
Söyle artık şunu!
Annie öfkeyle ayağa kalkar ve bağırmaya başlar.

ANNIE

Bana sakın küfretme seni küçük pislik! Bir daha asla sesini bana yükseltme! Ben senin annenim, anladın mı? Tek yaptığım şey senin için endişelenmek, senin için didinmek ve seni savunmak! Ve karşılığında gördüğüm tek şey şu yüzündeki iğrenç ifade! Küçümseme ve kızgınlık dolusun ve sürekli benden rahatsızsın. Ama artık kız kar-

deşin öldü! Onu özlediğini biliyorum, bunun bir kaza olduğunu biliyorum, acı çektiğini biliyorum. Keşke senin bu acını alabilseydim. Keşke senin yaptığın şeyi bilmenin ağırlığından seni koruyabilseydim. Ama kardeşin öldü işte! Sonsuza kadar gitti. Yazık oldu ona!

Annie ağlamaya başlar.

ANNIE (DEVAM)

Belki bu olay bizi bir araya getirebilirdi. Eğer sadece "özür dilerim" deseydin ya da olup biteni kabullenebilseydin, belki bir şeyleri düzeltirdik. Ama sen hiçbir şeyin sorumluluğunu almıyorsun! Bu yüzden ben de bunu kabul edemiyorum... Ve affedemiyorum... Çünkü... Çünkü kimse yaptığı şeyleri kabul etmiyor!

Charlie'nin ölümünden sonra Annie ve Peter'ın ilk kez aynı sahneyi paylaştığı bu sahne, Neal Bell'in (2020) deyimiyle son derece yıkıcıdır. Filmin en duygu yüklü ve izleyiciyi en fazla zorlayan sahnelerinden biri olan bu sahnede herhangi bir korku unsuru yoktur. Bunun yerine, çocuğunun ölümünden diğer çocuğunu sorumlu tutan bir anne, annesi tarafından onaylanmak veya en azından affedilmek isteyen bir ergen ve tüm bunların arasında ailesini bir arada tutmaya çalışan bir baba vardır. Ancak hiçbir karakter istediğini alamamıştır.

Graham ailesinin bağlarının onarılamaz biçimde kopuşu, filmin ikinci yarısında bir dizi doğüstü olay ile perçinlenir. Annie, kızı Charlie'nin ruhunu geri çağırarak için bir ayın yapar. Ancak bu ayın, kötü bir ruhun bedenini ele geçirmesiyle sonuçlanır. Bu süreçte, klasik korku filmlerinden hatırlayacağımız birkaç ani zıplatmanın olduğu sahne görülür. Ancak bunun dışında; tuhaflığın, tekinsizliğin, uzun ve durağan sahnelerin tansiyonu sürekli artırdığı sekanslar filmi ve hikâyeyi ilerletir. Sonunda Graham ailesinin tüm fertleri ölür. Annie'nin annesinin de daha önceden üyesi olduğu, sözde Charlie'nin ruhu-

nu çağırmak için Annie'yi ikna eden tarikat, bir kötü ruhu Peter'in vücudunda canlandırır.

Ayin'in hikâyesinin temelinde bir aile draması yatmaktadır (Yu, 2018). Bu temel, filmin baştan sona en çarpıcı ve yoğun sahnelerinin, ailenin travma ve yas süreçlerini yaşadıkları anlardan meydana gelmesini sağlar. *Ayin*, genel olarak bu yönüyle klasik korku filmlerinin ölüm ve bedensel bütünlük gibi birincil korku duygularıyla işleyen anlatı pratiği göz önüne bulundurulduğunda farklılaşır.

Tartışma

Bu çalışmada, Ari Aster'ın *Ayin* (2018) filmi üzerinden korku sonrası kavramının çağdaş sinema içerisindeki konumu değerlendirilmiştir. David Church'ün (2021) tanımladığı biçimiyle korku sonrası, geleneksel korku estetiğinden uzaklaşarak türün kültürel değerini ve sanatsal statüsünü dönüştüren bir yönelimi ifade etmektedir. Bu yönelim, özellikle yavaş ilerleyen anlatılar, psikolojik ve ailevi travmaların merkezî rolü, gerçekliğin muğlaklaştırılması ve geleneksel korku öğelerinin minimize edilmesi gibi yapısal ve tematik niteliklerle karakterize edilmektedir. *Ayin*, bu bağlamda yalnızca temsili değil, aynı zamanda kurucu bir örnek olarak değerlendirilebilir.

Filmin anlatısal mimarisi, klasik korku sinemasında sıklıkla rastlanan ani gerilim dorukları yerine, içsel huzursuzluk ve psikodinamik çatışmalar üzerine inşa edilmiştir. Annie karakterinin oğluna yönelttiği suçlayıcı ve duygusal yoğunluğu yüksek tiradı, yalnızca bireysel bir öfke patlaması değil, aynı zamanda annenin hem kutsal hem de tehditkâr bir figür olarak konumlandırılmasını mümkün kılan, çok katmanlı bir duygusal ifşadır. Susan Beth Miller'ın (t.y.) kavramsallaştırdığı tehdit, tiksinti, hayranlık ve büyülenme gibi sınır duygular, bu sahnede yoğun biçimde tezahür eder.

Bu çerçevede *Ayin*, korkunun yalnızca dışsal bir tehdide değil, ailevi yapılar, bastırılmış suçluluk duyguları ve aktarılamayan travmalara dayandığı yeni bir korku evreni inşa eder. Vincent Jaunas'ın (2024) *Imaginaires* dergisindeki tespitiyle, bu tür filmler "korkuyu estetize etmekten ziyade, onu izleyiciyle kurulan bir duygusal deneyim düzleminde yeniden yapılandırır. Sessizlik kullanımı, durağan planlar, soğuk renk paleti ve ritüelist kapanış sekansı gibi estetik tercihler, filmi yalnızca bir korku anlatısı olmaktan çıkarıp, varoluşsal bir sorgulama alanına dönüştürür. Bu tutum da filmin sanatsal yönünün yükselerek, tür sınırlarını zorladığı ve bir sanatsal dışavurum olarak algılanması gerektiği yorumlarını haklı çıkarır.

Sonuç

Sonuç olarak, *Ayin*, korku türünün biçimsel ve tematik kodlarının yeniden yazıldığı, çağdaş travma kültürünün sinemasal izdüşümünü taşıyan nitelikli bir örnek olarak değerlendirilebilir. Film, korkunun günümüz sinemasında anlam üreten, duygusal çözümleme sağlayan ve bireysel kaygıları kolektif estetik formlara dönüştüren potansiyelini gözler önüne sermektedir. Korku sonrası türü, yalnızca tür içi bir evrim değil, aynı zamanda modern insanın bilinçdışıyla kurduğu karmaşık ilişkinin görsel-temsili bir biçimidir. Bu yönüyle, *Ayin*, sinema çalışmalarında tür kuramına dair tartışmalar kadar psikanalitik, toplumsal ve estetik okumalar açısından da geniş bir tartışma zeminine katkı sunmaktadır.

Kaynakça

- Aster, A. (Director). (2018). *Ayin* [Hereditary] [Film]. A24.
- Balaguero, J., & Plaza, P. (Directors). (2007). *Ölüm Çığılığı* [Rec] [Film]. Filmax.
- Bell, N. (2020). *How to write a horror movie* (1st ed.). Routledge.

- Cherry, B. (2009). *Horror*. (1st ed.). Routledge. (Orijinal yayın tarihi 1957)
- Church, D. (2021). *Post-horror*. Edinburgh University Press.
- Craven, W. (Director). (1984). *Elm sokağında kâbus* [A nightmare on Elm Street] [Film]. New Line Cinema.
- Cunningham, S. S. (Director). (1980). *13. cuma* [Friday the 13th] [Film]. Paramount Pictures.
- Haggard, P. (Director). (1971). *Lanetli ada* [The blood on Satan's claw] [Film]. Tigon Pictures.
- IMDb. (2018). *Hereditary*. <https://www.imdb.com/title/tt7784604/>
- Jaunas, V. (2024). Introduction: Post-horror, horror for non-horror fans? In V. Jaunas (Ed.), *Imaginaires: The elevated horror / post horror cycle* (p. 27). University of Reims.
- Kent, J. (Director). (2014). *Karabasan* [The Babadook] [Film]. Screen Australia.
- Miller, S. B. (t.y.). *Emotions of menace and enchantment: Disgust, horror, awe, and fascination*. Routledge.
- Mitchell, D. R. (Director). (2014). *Peşimdeki şeytan* [It follows] [Film]. Northern Lights Films.
- Murnau, F. W. (Director). (1922). *Nosferatu* [Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens] [Film]. Prana Film.
- Myrick, D., & Sánchez, E. (Directors). (1999). *Blair cadısı* [The Blair Witch Project] [Film]. Haxan Films.
- Ortoli, P. (2024). *Que reste-t-il de l'horreur dans l'elevated / post-horror*. In V. Jaunas (Ed.), *Imaginaires: The elevated horror / post horror cycle* (pp. 26–45). University of Reims.
- Schults, T. E. (Director). (2017). *Gece gelen* [It comes at night] [Film]. A24.
- Weine, R. (Director). (1920). *Dr. Caligari'nin muayenehanesi* [Das Cabinet des Dr. Caligari] [Film]. Decla-Bioscop.
- Yu, M. (2018, June 11). Director Ari Aster says “Hereditary” is a family drama at its core. NPR. <https://www.npr.org>

Yazarın Özgeçmişı

Burak YILMAZ, İstanbul Üniversitesi Radyo, Sinema ve Televizyon doktora mezunu, Işık Üniversitesi Sinema ve Televizyon Bölümü'nde Dr. Öğr. Üyesidir. Çalışmaları anlatı kuramı, dijital platformlarda dramatik anlatılar ve korku sineması üzerine yoğunlaşmaktadır. Senaryo yazarı, danışmanı ve hikâye geliştirici olarak ulusal ve uluslararası projelerde (Netflix, OGM Medya vb.) görev almış, *Televizyon Dramalarının Geleceği* adlı kitabı yayımlanmıştır. Lisans ve yüksek lisans düzeyinde senaryo, film kuramı ve medya çalışmaları üzerine dersler vermektedir.

GİRİFT BİR FİLM: *KUTSAL GEYİĞİN ÖLÜMÜ* (THE KILLING OF A SACRED DEER, 2017)

Cengiz ASİLTÜRK*

Giriş

Sanat düzeyinde saygınlık kazanmış filmle, doğrudan tüketim yönelik ana akım film arasında hikâye düzlemi (Mamet, 1997, s. 46) ve biçimsel düzlem açısından fark bulunmaktadır. Sanatın yapısında eğretileme, imge, simge, açık uçluluk, çoklu okumalara açıklık, şiirsellik nitelikleri yer alır. Ana akım filmler seyircinin eğlenme arzusunu doyuma ulaştırır. Bu nedenle de eğlence filmleri kolay izlenir tarzda kurulur.

Sanat filmindeki çoklu okumaya elverişliliği açık uçluğu, eğretilemeyi, imgeselliği, şiirselliği, simgeselliği alımlamakta güçlük çeken, daha açık ifadeyle bu netliklere haiz filmleri izlemeye hazır bulunmayan izleyicilerin, hikâyeleri alıştığı yoldan kavrayabileceği girift filmler üretilebilir. Bunlar, üst çizgisindeki hikâye her kültür düzeyindeki izleyici tarafından kavranan, ama sanatsal niteliklere de sahip filmlerdir.

Tasarlanan görüntünün kayda alınmasında ve kurgulanmasında kullanılan teknoloji (kamera, ışık, kamera altlıkları, kurgu seti, efekt cihazı vb) açısından, ana akım filmlerle sanat filmlerinin üretim/set koşulları neredeyse aynıdır. Kültür düzeyi yüksek izleyicinin hafife aldığı televizyon kurmacalarının üretim yöntemi de onlardan farklı değildir. Dolayısıyla anlatı yapı-

* Prof. Dr., İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, ORCID: 1000-2000-3000-4000, cengiza@beykent.edu.tr

sı açısından televizyon kurmacaları, ana akım filmler ve sanat filmleri arasındaki farkı yaratan; senaryo yapısından, çekim ölçeği tercihinden, rejî üslubundan önce, onun üretilme amacıdır. Bu amaç, filmin tecimsel bir değer olarak hedef kitlenin arzına sunulması ya da estetik bir değer olarak yaratılmasıdır. Kimi filmler hem estetik hem tecimsel bir değer halinde üretilebilir. Bu da, bir filmin girift film diye tanımlanması için yeterlidir. Çalışmada bu anlayıştan yola çıkılarak, Yorgos Lanthimos'un *Kutsal Geyiğin Ölümü* (The Killing of a Sacred Deer) filmi, tecimsel ve sanatsal özellikleri bir arada taşıması nedeniyle ele alınmıştır.

Kuramsal Çerçeve

Girift yapıda filmler üretilebildiği, üretilebileceği tezi doğrultusunda, önemli sinema kuramları ve sinem dilinin tarihsel serüveni, bunların da yanında Jung'un görüşleri doğrultusunda, tüm toplumların aynı anlayışla (ortak bilinçaltı çevrimle) hikâye anlatması yol göstericidir. İnsanın, hayvanın, toplumsal imgelerin, dilin, sembollerin ve bunlar gibi çeşitli deneyimlerin, toplumun soy belleğine kayıtlı bulunduğu düşünülür. Ortaklaşa bilinçdışı çevrime dayalı tüm bu nitelikler hikâyelerin ortaklaşa kurulduğu fikrini doğurur. Bu da, bir tek kişiye ait deneyimi kuran kişisel bilinçdışından farklıdır; ortaklaşa bilinçdışı türün tüm deneyimini bir araya getirir (Jung, 2018, s. 19). Ayrıca, anlatıların çözümlemesinde ve anlaşılmasında önemli bir yol gösterici kaynak olan Vladimir Propp'un (2018, s. 3) *Masalın Biçimbilimi* kitabı, birbirinden kopuk toplumların masallarındaki ortaklaşalık üzerine zımnen anlaşmalarına dikkat çeker. Böyle bir ortaklaşalığa bağlı kalınarak ileri sürülen girift film kavramı, sinema dili üslubunun yeniden biçimlenişinin bir ürünüdür.

Yirminci yüzyılda edebiyat eleştirileri, edebi metin üzerinden yapılmaktaydı. Metinden yola çıkmanın gerekliliği asgari bir ortak nokta oluştururdu. Yüzyıl başına kadar, tümenden karşıt

yönerde ilerleyen tarihsel ve biçimci eleştiriyi ortak noktada birleştiren bu kuramsal aşamayı gerçekleştiren, yüzyılın sonunda Terry Eagleton olmuştur. Rus Biçimciliği metne odaklanmasa bile edebiyata Yeni Eleştiricilerden çok daha teknik bir tarzda yaklaşmaya, metni toplumsal ve tarihsel art alandan (hinterlandından) soyutlamadan çözümleme yolunu açık bırakmaya, Viktor Şiklovski'nin eserleri üzerinden 1914 yılında başladı. Bu çözümleme yöntemi, 1930'lu yıllara dek sürdü (Eagleton, 1990, s. 7, 9).

Edebiyatta yerleşen bu görüşlerden yola çıkan Sovyet Biçimci Sinema kuramını yaratan yönetmenler de içerikçe değişik, sürece kısa, yakın çekim ölçekli bir dizilime dayalı diyalektik kurgu ürünü filmleriyle, hikâye düzlemi olayların devamlığına dayalı filmler üretti. Bu anlayış, sesin sinemaya girmesiyle önemini kaybetmeye başladı. Bunun ardından ortaya çıkan Fransız Şiirsel Gerçekçiliğinde, hareketli kamerayla görece uzun çekimler elde edildi. Böylece kamera film karakterine dönüştü. Teknik açıdan alan derinliğiyle arka, ön, ortadaki nesneler aynı anda net görülebilir hale geldi. Böylece izleyiciler filmsel dünyaya sokulabildi. Alman Matematikçi Leibnitz'in (Barnett, 1980, ss. 16, 20), "yalnız ışık, renk, sıcaklık değil; hareket, biçim, genişlik de ancak görünüşte nitelikler olarak tanıtlanabilir" düşüncesi sinemada estetik yaratmanın aracı ışık, kamera hareketi, renk, biçim gibi varlıkların bu nitelikleri üzerinden sinemayla ilişkilidir. Ne var ki, Barnett'e göre, "hiç kimse, kendisinin kırmızıyı ya da Do notasını alımlayışının bir başka insanınkiyle aynı olup olmadığını bilemez. Bununla birlikte, herkesin renkleri ve sesleri, aynı renkmış ve aynı sesmiş gibi alımladığı varsayımına göre hareket etmek mümkündür." Bir yönetmen de filmini kurarken bu varsayıma bağlı kalmak durumundadır.

İtalyan Yeni Gerçekçi filmlerde ise, doğal ışık ve gerçek hayatta kullanılan inandırıcılık açısından yaşayan mekânlar kullanıldı, ayrıca roller aktör olmayan kişilere verildi. Çekim çoğu

zaman elde taşınan bir kamerayla yapıldı. Böylece biçimsel bir özgünlük ortaya çıktı. Çerçeve içindeki görüntüleri ya da resimleri (nesne düzenlemesine dayandığı için “resimler” denilebilir) derin gösteren alan derinliği; çerçeve içinde ön, orta ve arka kısma konumlandırılan nesnelerin aynı anda net görülebilmesine ve böylece alımlayıcının görüntü evrenine hâkim olmasına yardımcı olur.

Yeni Gerçekçilikten etkilenen Fransız Yeni Dalga sineması film atmosferi ve karakter kurma açısından özgündür, ama düzenli bir işi bulunmayan, uyumsuz, ayyaş, marjinal, fahişe, aykırı, evini terk edip âşığının peşine düşerek savrulan kadın, bohem, politik kişilik, macera düşkünü, evsiz sokak adamı karakter seçimi ya da film atmosferi bakımından Şiirsel Gerçekçi sinemadan pek de uzak yapıda değildir. Yeni Dalgada antikahramanlara sık rastlanır, hikâye bütünlüğü ve doğrusal zamanda anlatımın yerine izleyiciyi de yaratım sürecine sokan yapıların tercih edildiği akımın önemli özelliklerinden biri de sıçramalı kurgudur (jump-cut). Kameranın elde taşınması yoluyla uzun süreli çekim yapan yönetmenler, gerçeğe yönelmeyip, kendi gerçeklik evrenlerini kurmayı yeğlemiş sanatçılardır. Girift filmlerde ise, tüm bu özellikler bir arada aranabilir.

Bulgular

Girift filmlerde aranan sanatsallığın kökeni, biçimcilik ve şiirsel gerçekçilik akımlarının sanat filmlerindedir. Ana akım filmin kökeni de Aristotelesçi çizgisel tarz üzerinden Hollywood sinemasındadır. İzleyici küresel çapta Hollywood’un anlatı kodlarına alışkın olduğu için birçok ülke yönetmeni bu anlatı üslubunu tercih eder. Heyecanlanmak, meraklanmak, endişelenmek, hüzünlenmek, hikâye evreninde yaşananları tecrübe etmek, korku duygusu yaşamak, ağlamak, gülmek, keyifli zaman geçirmek, eğlenmek (entertainment) amacına yönelik üretimde bulunur, çünkü şablon hikâye kodlarına alışmış sıradan

izleyici, bu filmleri zahmetsiz izleyebilmektedir. Dolayısıyla birçok ülke sineması; üslup, üretim koşulları, pazarlama, tanıtım, işletim açısından Hollywood sistemine uyumlanmıştır. Böylece, girift film kurmanın yolu, bir yandan sanat eseri yaratma isteğiyle çekilen filmleri, öte yandan Hollywood filmlerini anlamaktan geçmektedir. Örneğin Asgar Farhadi dilsel estetiğe önem verdiği kadar tüm filmlerinde Hollywood üslubunu tercih ederek filmlerinin kolay anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu tercihi her filminde olduğu gibi *Bir Ayrılık* (A Separation, 2012), *Satıcı* (The Salesman, 2017) ve *Kahraman* (A Hero, 2021) adlı filmlerinde gözlenebilir. Sanayi koşullarında üretilen bu filmler kuşkusuz bir anlatı derinliğine, estetik yapıya yönetmen iradesiyle girift film niteliğine kavuşabilmektedir.

Hollywood filmleri, üretim tarzının doğası gereği, auteur yönetmen eseri (sanat filmi) değildir (Dmytryk, 1984, s. 7) çünkü kurmaca (hikâye, roman, narrative, serüven, anlatı, masal, drama) yazarı tarzıyla çalışan auteur yönetmen, eserinin üretim sürecinde mutlak söz sahibidir. Oysa temel kuralların varlığından dolayı kolay alışılan üslupla hikâye anlatmayı gerektiren Hollywood'da yapımcılar deneysel çalışmaya müsamaha göstermez.

Hollywood'da henüz yerleşmekte olan kuralları ilk esneten *Yurttaş Kane* (Citizen Kane, 1941) filmiyle Orson Welles olmuştu. Filminin birçok sahnesini genelgeçer anlayışa aykırı bir tutumla kurmuş, izleyici de zaten filmine itibar etmemişti. Bu filmde Hollywood'da alışılmadık tekniklerin başında, uzun süreli sanatsal çekimler gelir. Yeni Dalga sinemasının düşünce babası André Bazin de bu tarzı gerçekte ilişkilendirilip, *Yurttaş Kane* filmini bu yönüyle önemsemişti. Ne ki sinema yoluyla gerçek değil, ancak tüm öteki anlatı sanatlarındaki gibi gerçeklik yaratılabilir.

Yaratıcı rejii hareket halindeki kamerayla kesme-kurgulama yönteminin yerini tutacak biçimde yapan Welles için kame-

ra rejisinin ilk örneğini kullanan sanatçı denilebilir. Welles bu filmde hem kamera rejisini hem çerçeve içinde çerçeve tarzını kullanmıştır. Aile büyükleri evin salonunda konuşurken, onları yakın ölçek gösterdi. Hikâyenin asıl kahramanı, gıyabında karar alınan çocuk Kane, dışarıda karlar üzerinde oyun oynarken, konu açısından salondaki aksiyonla sıkıca bağlantılı olan, pencerenin kendiliğinden yarattığı dikey ölçek çerçevede yer almaktadır. Bu ayrıntıyı görmeyen sıradan izleyicinin, filmin hikâyesini kavrayamaması düşünülemese de, anlam katmanları onun izleme arzunda geriye ket vurmaz. Dolayısıyla *Yurttaş Kane* filmi girift yapıda bir filmidir.

Sovyet Biçimci yönetmenler; gerçek dünyanın, ilk bakışta aralarında hiçbir illiyet bağı görülemeyen parçalarını kaydedip, onları diyalektik yasayla birleştirerek, bir gerçeklik dünyası kurmuşlardır. Bu, gerçeğin bozularak yeniden biçimlendirilmesidir. Bazin'in, gerçeğin perdeye yansıtıldığını düşündüğü *Yurttaş Kane* filminin uzun çekimleri; gerçeğin kaydı değil, gerçeğin dönüştürülerek hikâye biçimi verilmiş ve gerçeği gerçeğin kendinden daha güçlü araçlarla, yani hakikat yoluyla seyre sunulmuş parçalarıdır. Hollywood'da; çekim, kendinden önceki çekimde verilen durumun doğal sonucudur. Onun sorduğu soruya yanıt verir. İzleyicileri, zihnen sonraki çekimi görmeye hazırlar (Özön, 1984, ss. 101-103).

Hollywood'da hikâye, Aristotelesçi, yani Joseph Campbell yöntemine göre anlatılırken; kahramanın içsel ya da dışsal yolculuğu sergilenir. Anlatı kahramanına dönüşecek kişi, sıradan dünyasından çıkması için maceraya çağrılır. Aday, sıradan dünyasındaki konforunu kaybetmek istemez. Böyle bir riski gözer alamadığı için, çağrıyı ilkin reddeder. Bu felaket getirir. Çingene bilgesinin dediği gibi, "evde kalan ölür." Sıradan dünyanın dışındaki hayatı yaşamak isteyenler teklifi kabul edip maceraya atılır. O artık bir serüvenin içindedir. Alman bilge Walter Benjamin de işte bu nedenle "yolculuktan dönenin anlatacak hikâyesi vardır" der.

Kahramanın sıradan dünyadaki huzuru kaçır ancak doğüstü bir güç ona yardım ederek büyümlü eşiki geçmesini sağlar. Korkma, kandırılma, vaade inanma, baştan çıkarılma nedeniyle eşik geçer. Kahraman kuzgun kılığına bürünerek, kandırdığı balının ağzından karnına girer. Balının karnı maceranın önemli bir evresinin yaşanacağı yer ve yeniden doğuşun da mekânıdır. Orası çağdaş hikâyelerde metropol, gökyüzü, denizin dibidir. Kahramanın, görkemli serüvenini sürdürebilmesi için oradan kurtulmalıdır. Üstlendiği görevden dolayı çile ve acı çekerken, bilgi ve becerilerle donanır (erginlenir). Meşakkatli sınavda tüm engelleri aşır, Tanrıça ile karşılaşır. Aşk ödülünü almak için bu aşamada son sınavını verir. Baştan çıkarıcı güzel kadın, peri, Şeytan, büyük zafer, kazanç gibi cazip bir şeyle test edilir.

Babasının gönlünü alma aşamasında onun sert ve bağışla-namaz çirkin yönüyle yüzleşir. Böylece onun merhametine güvenmeye başlar ve ona inanç duyar. Kahraman atıldığı macerada başarı gösterip nihai ödülü alır; üstün niteliğini doğuştan kral olduğunu ortaya koyup Tanrılaşır. Macera sona ererken de dönüş yolculuğu başlar. Kutsal hazineyi (kadını, bilgelik tılsımını, altın postu, sihirli kılıcı, özel yüzüğü) ele geçirir. Dönüş yolculuğu teklifini de, yine reddeder. Tanrı ya da Tanrıçanın kutsamasını kabul edip dönüş yolculuğuna çıkar. Doğüstü güçler tarafından desteklenir. Kutsal hazineyle birlikte döner. Bu büyümlü kaçıştır. Dolayısıyla gidiş yolculuğunda olduğu gibi yine düşmanlarla (engelleyenler) savaşıır. Kendisini destekleyenlerin (eyleyenlerin) yardımıyla amacına ulaşır. Kahraman dönüş eşikini de aşar. Maceranın tamamlanabilmesi için, bir arınma (uyuma, namaz kılma, yıkanma veya günah çıkarma) yaşar. Geri döndüğü yurdunda, olgunlaşarak yetkin bir ruha kavuşmuş, varlık nedenini anlamış, özgürleş olarak yaşar. İnsanlık kendi bilincini, uygarlığa ulaşana kadar hayli zor ilerleyen süreçlerde geliştirmiştir. Arketipler (ilk örnekler) ve tarih boyunca paylaşılan ortak bilinçaltı, her kültürün aynı yöntemlerle hikâye kurmasına zemin hazırlamıştır (Jung, 2018, s. 19).

Senarist hikâyeyi kurarken nasıl bir yöntem uygularsa uygunlasın hikâyeye insanlığın ortak bilinçaltındaki bu çevrim izlenerek anlatılabilirse de, Milcho Machevski'nin *Yağmurdan Önce* (Pred dozhdot, 1994), Fatih Akın'ın *Yaşamın Kıyısında* (Auf der anderen Seite, 2007) adlı filmlerinde döngüsel kurgu modeli yeğlenmiştir. İki filmin anlatı hattı da senaryolarının yazılma aşamasında belirlenmiştir, dolayısıyla bu filmlerin çizgisel (lineer) modellerle çekilemezdi. *Yağmurdan Önce* filminin senaryosu çizgisel modellerle yapılmış, ama filmin ilk bölümü son, son bölümü de ilk bölüm olarak yeniden yapılandırılmıştır. Senaryo, A + B + C bölümlerinin çizgiselliği değiştirilip, C + B + A biçiminde döngüsel hale getirilmiştir. *Yaşamın Kıyısında* filmi de hikâyenin sonuyla başlar, anlatının sonunda başa dönülür.

Tartışma

Lanthimos filmlerinde girift ya da katmanlı yapı, kendini hemen gösterir. Bu özgünlük; karanlık, kuşkucu, hatta zalimce bir tavra mizahçılık kolay yakıştırılamasa bile, onun karmaşık ruhundan filmlerine özellikle kattıklarına humor denilebilir. Lanthimos, *Kutsal Geyiğin Ölümü* filmini, insan kalbini çırpıplak, yaralanmış, savunmasız, ayrıştırılmış halde göstererek başlatır. Bu Çok Yakın Ölçek görüntü eğretiler, çünkü kameranın önünde olup biten insanın özüne, derinliğine, yaratılışına dairdir. Serüvenin hemen başında, uzakta değil tam başkahramanın icra ettiği mesleğin masasında verilir. Hastanın saat gibi çalışan kalbi gözler önünde savunmasızdır, ama bilinci çevreyi algılamayacak denli kapalıdır. Girift tarzdaki bu film, Yunan mitolojisine gönderge yüklüdür.

Filmin açılış sekansı öylesine sıradandır ki; donanımlı bir izleyici kendini bir televizyon kurmacası karşısında hisseder. Bu, hem hikâyeye düzlemi hem de biçimsel düzlem için böyledir. Hikâyeye düzlemi yine de izleyicinin merakını kamçılar niteliktedir. Vadedilen bir merakla filmi izlemeyi sürdüren izleyici, bu

hikâye hakkında karanlık sıfatı kullanılabiliirse de, bu sıfat yeterli değildir. Bir sanat filmi de böylesine basit bir konudan gitmeyecektir düşüncesi bilinerek yaratılır. Reji ve girişteki olay, televizyon kurmacaları kadar sıradandır, ama hikâye düzleminin vaatkârlığı ve yönetmenin adı izleyiciyi ‘bir şey olur’ beklentisi içine çeker. Deyim yerindeyse filmin izleneceği daha baştan bu yöntemlerle garanti altına alınmıştır.

Statüsü önemli, hastanede yeterince saygın, ailesinde mutlu bir kalp cerrahının (Steven) konumuna uymayan tuhaf bir ilişkinin içine, üstelik de kendi rızasıyla girmesinin nedeni merak uyandırmaya yeterlidir. Lanthimos’un öteki filmlerini kavramış izleyici için, bu durum şaşırtıcı olmayabilir, ama bir cerrah öyle bir serüvene niçin atılsın ki dediğiniz an başlar, albenili trajedi. Esas olan elbet yönetmenin bilindik hikâyelerdeki kahramanlarla, hatta sahici insanlarla arasına koyduğu gururlu mesafesidir. Tüm kahramanlar için aynı şey söylenebilirse de, kendini farklı bir yere konumlandıran esasen bu hikâyenin anlatıcısı olarak yönetmenin ta kendisidir.

Mütereddit bir adamdır cerrah Steven. Bu haliyle bir küçümseyicidir ama ne yazık önce hayatı küçümsemiş olur. Çünkü hayatın normal akışında bulunmaması gereken yerde, doğasına aykırı, hatta birlikte düşünülemeyeceği kişiyle bir arada bulunur. Sinematografik yoldan hikâye etmenin en duru modelini benimseyen yönetmen, cerrahın yolculuğunu ve izleyicinin kuracağı özdeşliği gözetererek, olayı anlatmaya üstü örtülü başlar. Üstündeki katman katman örtüyü açtığı serüveni sakince derinleştirir. Yalnızca bir hikâyeyi anlatmaz, Bertolt Brecht’in tasvip etmediği şeyi yapar; özdeşlik kurdurur, serüveni tüm ayrıntısıyla yaşatır. Bunun nedeni, insan doğasında hazır bulunan “ortak bilinçaltı çevrime” bağlı yalın anlatı örgüsünün, her zaman iş gördüğünün bilmesidir.

İzleyicileri daha baştan en hassas yerinden yakalayan Lanthimos ameliyat masasının ya da terazinin bir kefesine insanın

sürmekte olan yaşamını, öbür kefesine onu şu hayattan her an koparabilecek ölümü koyar. Hastanın hayatta kalması, hikâyesinin devamının varlığına işarettir. Tahrip edilmişse de atıp duran şu kalbin vaatkâr görüntüsü, izleyicileri hikâyesinin içine çekecek yetkinliğe sahiptir. Yönetmen burada bütün filmlerindeki görece duyarsız yaklaşımı, bile isteye tekrarlar. Kamerayı tüm toplumların karakter ve köklerini gösteren mitosun kendi toprağındaki serüvenine, yani Miken Kralı Agamemnon ile Clytemnestra'nın kızları Iphigenia'ya, ayrıca adı hep hayvanların koruyucusu, bekâret ve avcılığın sembolü Tanrıça Arthemis ile birlikte anılan kızın serüvenine çevirir. Kahraman Steven'ı, kimi zaman küstah denecek düzeye çıkan tavrının kurbanı (çocuklarının büyü yoluyla felç edilerek ailesi kurban olsa bile), özellikle kızının olması boşa değil. Zira Truva savaşının başkomutanı Agamemnon'un, Tanrıça'ya karşı işlediğı bir kabahatin kefarecini "kurban edilme" yoluyla kızı ödemiştir. Lanthimos, kahramanı Steven'a, Kral Agamemnon'un kaderini biçer, onun görevini yükler. Bu, alet ya da araç kullanmadan düşmana büyü yoluyla zarar verme geleneğinin kökleri Doğu kültüründen kaynaklanır ve tüm dünyaya oradan sirayet etmiştir. Bu anlamdaki karşıtlık ya da kaynaştırma (birleştirme) Doğu-Batı kültürlerinin birlikte incelemesi, hiç değilse birlikte düşünülmesi zorunluluğunu ortaya koyar. Bu bizatihi diyalektik sentezin bir sonucudur.

Bu açıdan "dünyanın büyüü" ile Batı kapitalizmi karşıtlığın birliğı olarak düşünölmeli. Dünyanın büyüünün bozulduğı gerçeğini kapitalizm içinde değerdendiren Max Weber, bunu olumlu bulur. Çünkü ona göre; akıl, mantık, ölçüm, titiz matematiksel analiz, kesin deney, yani bilim, uzun bir sürecin sonunda ortaya çıkan sosyo-kültürel gelişmelerle, akıldışı olanı ortadan kaldırmadıysa da büyüünün etkisini önemli ölçüde azaltmıştır. Dünyanın büyüünün bozulması kavramı, modernizm döneminde Batı, özellikle de Avrupa düşüncesinde pozis-

tivizme ve akılcılığa yeniden bir dönüşü muştular. Bunu da toplumsal yaşantının mitolojiden soyutlanıp sekülerleşmesi süreci olarak görürü (Ritzer, 2011, s. 270). Lanthimos, *Kutsal Geyiğin Ölümlü* filminde, istese de istemese de, Weber'in dünyanın büyüsunü yitirmesiyle kendi anlamını da yitirdiği düşüncesi-nin izinde büyüyü reddetmeye yönelik mesafesini öykünür. Weber (2004, s. 253), *Bir Meslek Olarak Bilim* adlı eserinde, "ilerlemenin teknik anlamın ötesine geçip, işte bu sebeple de ilerleme hizmetinin gerçekten anlamlı meslek haline gelebilmesi amacıyla, kabul edilebilir bir anlam ifade edip etmediğini" sorgular. Anlamlı ilerleme için, çaba gösterilmesini arzular. Artık kendini bilime adayan kişi için, bilimin salt bir mesleki değer olarak ne anlama geldiğinin bir soru olmaktan çıkacağını ifade eder. Böylece bir sonraki daha önemli soruyu sorar: "Bilimin tüm insanlığın yaşantısındaki görevi nedir?"

Frankfurt Okulu da mit ile akılcılık arasında, onları kıyaslama aracılığıyla ilişki kurar. Özellikle Theodor Adorno ile Max Horkheimer, dünyanın büyüsunün bozulmasından Batı Avrupa akılcılığının doğduğunu söyler. Bunu da diyalektiğe bağlar. Akılcılığın önemini reddetmezler. Frankfurt Okulu düşünürlerine göre, mitler bizzat aydınlanmanın kurbanıdır. Ne var ki o bu sürecin de bir ürünüdür. Post-yapısalcı görüşü destekleyen Roland Barthes (1957) da, özellikle hayli önemsenen *Mitoloji* adlı eseriyle, akılcı bilimselliği sert bir üslupla eleştirmiştir. Weber (2004, s. 271) ise miti, Batı kültürünün aklın kurallarına bağlı olan özüne bir alternatif görmemiştir. Frankfurt Okulu, zaten bunun üzerine, toplumda bulunan birçok akılcılık türüne anlayışla yaklaşma ihtiyacı bulunduğunu vurgulayıp, kendisini yeni akılcılık türleri icat etmeye zorunlu hissetmiştir. Lanthimos'un *Kutsal Geyiğin Ölümlü* adlı filmiyle Yunan miti üzerinden, ancak onu önceleyen evrensel mitlere dönmesi, ayrıntı diyerek geçiştirilemez. Amerikalı antropolog ve toplumbilimci Clifford Geertz (2025) ise, insanlığın akılcılığa ve sağlığa, mantığın somut ürünleri üzerinden değil, belli bir coğrafyada, belli

bir zamanda etkin bulunan özgün yaşantı ve kültürün yönlen- direceği düşüncesindedir. Ki bilim, Batı kültürünün gelişme- sinde etkili olmuştur. Weber (2004) “dünyanın büyüünün bo- zulması” kavramının evrensellik ve somutluk savında bulun- madığını kanıtlamak istercesine Geertz’e de gönderge yapar: “İnsan kendisi tarafından örülmüş anlamlar ağında asılı duran hayvandır. Kültürü, bu ağ olarak ve onun analizini de anlam arayışı üzerinde çalışan bilimin eseri olarak alıyorum” (s. 272).

Post-modernist (fakat “modern”) ve post-yapısalcı eğilimler, mantıksal pozitivistimin ve bilimin başarısızlığını savunur. Olup bitenlerin yorumlanmasının insanda oluşturulan bir dünya gö- rüşünün sosyal etmenlerce, yani “cinsiyet, tarih, zihne inşa edilmiş kültürel ideoloji, doğal dil (insan dili), sınıf, ırk” yoluyla koşullandırıldığını öne sürer. Büyü yokluğunun kesinlikli bil- giye ulaşmada etkileri düşüncesi, Edward Said (1998) tarafın- dan da *Oryantalizm* kitabında tartışılmıştır. Said eserinde Batı bilimini, manevi destek yoluyla sömürgecilik politikasını haklı çıkarmaya çabaladığı için suçlar, böylece Batı’nın Doğu hak- kındaki fikrinin yanlışlığını gösterir.

Lanthimos’un, bir yandan uzun yıllardır kabul görmüş bu- lunan akılcılığı ve dolayimsız olarak bilimi eleştirel açıdan, yani cerrah Murphy üzerinden gözden geçirmesi, öte yandan da post-modernist eğilimleri, yani mit üzerinden büyüye bakışı, *Kutsal Geyiğin Ölümü* adlı filmin post-modernist bir film olarak değerlendirmek için yeterlidir.

Steven Murphy’in (Colin Farrell) yaptığı kalp ameliyatı sıra- sında babası ölen bir getto delikanlısı olan Martin’e (Barry Keoghan) de Artemis’in kaderini paylaşırması bir tesadüf diye geçiştirilemez. Hikâye düzleminin, sıkı bir hesap kitap sonucu kurulduğunu gözleyebilmek zor değildir. Steven’ı, ameliyattan, yani babasının ölümünden sorumlu tutan Martin, ona yaklaş- maya kurnaz yoldan başlar ve onu kendine acındırır. Uygun koşullar oluşunca, karşısına kan davasına benzer bir teklifle çı-

kar. İki çocuęu ve karısından müteşekkil ailesinden birini öldürmesini talep eder. Aksi halde (başta Steven'a ve izleyiciye inandırıcı gelmese bile), cerrahın ailesindekilerin öleceęi kehanetinde bulunur. Bu tehdit, hikâye düzleminin o ana kadarki sıradanlığını bir anda tersyüz eder. Biçimsel düzlemde de, ana akım sinemadan bir sapma görülemez. Hollywoodvari üsluba dâhil olmuş ülke sinemaları yoluyla, herhangi bir hikâye en yalın şekilde hangi yoldan anlatılacaksa, Lanthimos da üslubunu o yoldan kurar.

Kılıęı, kıyafeti, takıntıları, tavrıyla ait olduęu getto delikanlısı tavrını sergileyen Martin, üst sınıfa mensup cerrah Steven üzerinde kurduęu egemenlięi ağır ağır, kararlı, sistemli merakı ve gerginlięi artıracak bir biçimde sürdürür. Bütün doğasına ürkütücü bir soęukluk hakim olan delikanlı, hiçbir açıdan kendi sınıfına ait olmayan, dolayumsuz olarak da kendisinin ait olmadığı sınıfa mensup, ilişkileri dışarıdan apaçık absürt görünen, böylece izleyici tarafından da normal karşılanmayan üst sınıftan birisiyle, cerrah Steven'la buluşmak amacıyla koşulları hayli zorlar. Buluşmalar sırasında aralarında küçük çapta bir dostluk gelişir. Bu süreç, aslında Lanthimos'un izleyicilerle satranç oyunu başlattıęı gizil, ilginç, meraklandırıcı süreci temsil eder. Bu ilişkinin gerçek sebebi ortaya çıkana kadar, izleyici zihninin doğrudan eşcinsel ilişki üzerinde salınacağı hesaplanmıştır. Ne var ki bu tahmin, senaryoya yerleştirilmiş ama boş çıkarılacak ustalıklı bir merak unsuru olmanın ötesinde işlev üstlenmez. Bir cinsel ilişki olasılığı deyim yerindeyse olta ucundaki yem gibi kullanmıştır.

Steven son günlerde dalgın, içe dönük, suskun hale gelir. Çünkü Martin, babasının ölümünün sorumlusu saydığı Steven'ı köşeye sıkıştırmaya başlar. Bunu, 'onun tepesinde dolaşan tanrısal varlıkmuş' kararlılıęı içinde yapar. Steven, tersine işi, hayatı, ailesi, Martin ile giderek kendisini bir çıkmaza sürükleyen ilişkilerin arasında filmin merak unsurunu sündüren ikilemler yaşar.

Martin ameliyatın taşıdığı olası riskleri hastanın sorumluluğuna bırakan sözleşmeye, yani bir cerrah hatası olduğunu düşünüyorsa, yasal yola başvurma hakkına rağmen, kendi kanununu uygular. Gizil güçleriyle, Steven'ın çocuklarının felç olmasını sağlar. Vicdanen rahattır. Çünkü bir ikileme düşmeyecek kadar haklı olduğunu düşünmektedir. Eylemini de buradan aldığı güçle gerçekleştirmektedir.

Sanatta içeriğin biçimi belirleyeceği görüşü, uzun süre etkili olmuştur. Oysa beş yönetmen aynı senaryodan beş farklı film çekebilir. Yönetmenlerden biri senaryoyu *kes-ekle* tarzında somut kurguya dayalı çekebilir, başka yönetmen o senaryoyu *kamera rejisi* tarzıyla az sayıda çekimle kurabilir. Lanthimos, filmi klasik Hollywood üslubuyla (fazla çekimle) kurmuştur. Bu üslup, hikâye ilerledikçe sanatsal niteliklere kavuşacağı umudunu kırarak kadar basitleşir. Sonunda film, hem sanatsal nitelikler taşıyan hem ana akım filmlerin niteliklerine sahip girift bir yapıya dönüşür. Martin, Steven'ın evine ilk getirildiği gün, ailenin genç kızlığa geçmekte olan çocuğu Kim (Raffey Cassidy) ve kardeşi Bob (Sunny Suljic) ile anne-babadan ayrı salonda oturur. Martin sigara içmek ister. Kim, sigarayı pencere önünde içebileceğini söyler. Martin'in sigara içmesi, onu on dört yaşına girmiş bulunan Kim'in gözünde bir *erkek* konumuna getirir. Zaten Martin'in sigara içmesi, o yaşlardaki erkek çocuklar gibi, büyüdüğünü ispat etme çabasına yöneliktir.

Diyalog, Bob'un, iyi şarkı söylediğini düşündüğü ablasından şarkı söylemesini istemesi sonucu başlar. Babasının ameliyat sırasında ölmesi nedeniyle zihninde büyük hikâyeler taşıyan Martin donuk, az konuşan, haddinden fazla ciddi haliyle, Kim'den şarkı söylemesini ister. Kim, teklifi reddeder. Az sonra, ona bahçede yürümeyi teklif eder. Bob onlarla çıkmayı kabul etmez.

Kısa yürüyüş sırasında; Kim ve Martin arasında, filmin hikâyesine katkı sağlayacak bir şey ne yaşanır ne konuşulur. Kim,

çiçeklerle yüklü güzel bir ağacın altında şarkı söyler. Martin onu dinler, eve dönerler. Dikkatli izleyicilerde bu sahne amacına ulaşmamış izlenimi uyandırır. Öyle ki, Kim'in söylediği şarkıya dair daha sonra da hiçbir şey yaşanmaz. Bu nedenle yürüyüşe çıkılan sahnenin, ancak televizyon kurmacalarında görülebilecek türden bir dolgu sahne görevi gördüğü, dikkatli bir izleyicinin gözünden kaçmaz. Lanthimos gibi bir yönetmenin öyle havada kalan bir sahneyi niçin filminde kullandığı sorusu cevapsız kalır. Her ne kadar *Kutsal Geyiğin Ölümü* filminin rejisi sinematografi açıdan sanatsal nitelik taşıymıyormuş gibi görünse de; Martin'in Steven'ı köşeye sıkıştırması sahnesinde; yönetmen, 'tehdidi' yaratıcı bir yöntemle vurgulamak amacıyla ve kesme (ing. *cut*) yöntemiyle her seferinde daha yakın bir ölçeğe geçerek ona sürekli yaklaşır. Böylece görüntü çerçevesini giderek daraltır ve çerçeve içinde Martin'in görüntüsünü sürekli büyütür.

Steven'ın çekimlerinde, ölçekler dikkatli izleyicilerin fark edebileceği kadar açık biçimde büyütülür. Bu, girift filmler, sanat filmleri üslubunu kapsadığı için önemlidir. Bunun yanında nesneler ve Steven üst açıyla gösterilir. Filmin can alıcı niteliği ise, güçlü hasmının karşısında sosyo-ekonomik açıdan cılız kalan Martin'in, onu alt etmesidir. Baba kaybıyla, koskoca hayata karşı yalnız kalan Martin, inatçı ve kararlı kişiliğiyle güçlü hasmında onulmaz yaralar açmıştır.

Sonuç

Sinemada kuram ve akımlar, ayırt edici değişik yapılar ortaya koyar. Girift filmlerde de görüntü ve çekimlerin anlatı düzenlenişi izleyicilerin bir hikâyeyi kafası karışmadan, eğlenerek izlemesine hizmet eder. Bu nedenle de Hollywood sanayi sinemasında ve o üsluba uyumlu tüm dünya sinemasında izleyici tarafından kavranmış bir üslupla hikâye anlatılır. İnsan, nasıl yarım bildiği dilin içinde iletişim kurmakta zorlanıp, hâkim ol-

duğu dil içinde rahat ederse; Hollywood üslubu da böyle, dünya ölçeğindeki izleyicilerin içinde rahat ettiği bir üsluptur. Hem ana akım hem girift filmler, sanayi ve ticaretin doğası gereği, talebe arz hedefiyle üretilir. Bu hedef, girift filmlerin anlatı üslubunu barındıran biçimsel düzlemde gözlenebilir. Bütün bunları, sinemadaki yenilikleri, deneysel filmi (sanat eseri), nedensiz biçimde postmodernist arayışla ilişkilendirme alışkanlığıyla; Yorgos Lanthimos'un, *Kutsal Geyiğin Ölümü* filminde aranabilir. Lanthimos, Max Weber'in de akılcılığın haklılığı ve doğruluğu iddiasında bulunduğu dünyanın büyüünün bozulduğu gerçeğine karşıt anlayışla kurduğu söz konusu filmini Doğu'da köklenip Batı mitine de yansımış "büyü yoluyla zarar verme (felç etme)" mitine dayandırmıştır.

Kaynakça

- Akın, F. (Yönetmen). (2007). Yaşamın kıyısında [Auf der anderen Seite] [Film]. Warner Bros.
- Barnett, L. (1980). *Eören ve Einstein*. (N. Bezel, Çev.). Varlık Yayınları.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. (A. Laves, Çev.). Les lettres Nouvelles.
- Cevizci, A. (1996). *Felsefe sözlüğü*. Ekin Yayınları.
- Dmytryk, E. (1984). *Yönetmenlik*. (Ü. Uzun, Çev.). Afa Yayınları.
- Eagleton, T. (1990). *Edebiyat kuramları*. (E. Tarım, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Farhadi, A. (Yönetmen). (2012). Bir ayrılık [A Separation] [Film]. Asghar Farhadi Film Production.
- Farhadi, A. (Yönetmen). (2017). Satıcı [The Salesman] [Film]. Memento Films.
- Farhadi, A. (Yönetmen). (2021). Kahraman [A Hero] [Film]. Memento Films.
- Geertz, C. (2025). *Gerçeğin Ardından*. (U. Türkmen, Çev.). Dipnot yayınları.
- Jung, C. G. (2018). *İnsan ve sembolleri*. (H. M. İlgün, Çev.). Kabalıcı Yayınları.
- Lanthimos, Y. (Yönetmen). (2017). Kutsal geyiğin ölümü [The Killing of a Sacred Deer] [Film]. Element Pictures; Film4.

- Machevski, M. (Yönetmen). (1994). Yağmurdan önce [Pred dozhdot] [Film]. Vardar Film.
- Mamet, D. (1997). *Film yönetmek üzerine*. (G. Güven, Çev.). Hil Yayınları.
- Özön, N. (1984). *100 soruda sinema sanatı*. Gerçek Yayınevi.
- Propp, V. (2008). *Masalın biçimbilimi*. (M. Rifat, S. Rifat, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ritzer, G. (2011). *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*. (Ş. S. Kaya, Çev.). Ayraç yay.
- Said, W. Edward. (1998). *Oryantalizm*. (N. Uzel, Çev.). İrfan Yayınları.
- Weber, M. (2004). *Sosyolojinin Temel Kavramları ve Meslek Olarak İlim*. (M. Beyaztaş, Çev.). Efkâr Yayınları.
- Weber, M. (1999). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*. (Z. Gürata, Çev.). Ayraç Yayınevi.
- Welles, O. (Yönetmen). (1941). Yurttaş Kane [Citizen Kane] [Film]. RKO Radio Pictures.

Yazarın Özgeçmişi

Cengiz T. ASİLTÜRK, 1968’de Adana’da doğdu. *Albatrosun Yolculuğu* ve *Kelebeklerin Çığılığı* adlı uzun; 30 TV filmi (TRT); *Büyülü Gerçekler*, *Akordeon*, *Paramparça* adlı orta metraj filmleri bulunmaktadır. *Sırlanmış Zamanın Gölgesinde*, *Ölüyaprak Vuruşu*, *Muleta*, *Suret*, *Karnavalın Ortasındaki Adam Ünsal Oskay* adlı romanları yayınlanmıştır. *Sinemada Diyalektik Kurgu*, *Sinemada Şiirsel Anlatım*, *Sinemada Yaratıcı Yönetmen*, *Sinemada Kamera Rejisi Kuramı*, *Bakış Boşluğu*, *Köşegönderi I - Yönetmenin Not Defteri*, *Köşegönderi II - Çoklu Keşif Yazıları* adlı kitapları, dünyanın birçok sinema okulunda okutulan kaynak bilimsel eserdir. New York, Uluslararası Antakya, Uluslararası Goldenhorn Film Festivaleri filmlerini ve İnkılap Kitabevi (En İyi Roman, *Sırlanmış Zamanın Gölgesinde*), Uluslararası ORONTES (En İyi Uluslararası Roman; *Suret*) eserlerini ödüllendirmiştir.

SİNEMANIN TABAĞINDA NE VAR? *THE MENU* FİLMİ VE GİRİFT ANLATI

Umut KIRCA*

Giriş

21. yüzyılın klasik ana akım sinemasının, yalnızca eğlencelik anlatılar sunmakla kalmayıp, birçok örneğiyle aynı zamanda estetik, felsefi ve sosyolojik bağlamlarda sorgulamalar içeren, girift bir yapıya evrildiği gözlenmektedir. Bu bağlamda yönetmen Mark Mylod'un *The Menu* (Mönü, 2022) adlı filmi, klasik anlatı yapısının sınırlarını zorlayan ve birden fazla türün (kor-ku, kara mizah, gerilim, satir) iç içe geçtiği özgün bir yapım olarak öne çıkmaktadır.

İlk bakışta sınırlı bir mekânda geçen, gerilimli bir kaliteli yemek deneyimini anlatır gibi görünen bu film, alt katmanlarında sınıfsal eleştiri, sanatın metalaşması, tüketim kültürü, ritüelistik şiddet ve yaratıcı sürecin travmatik doğası gibi pek çok temayı barındırmaktadır. Filmin bir yandan ana akım sinemanın yapısal kodlarını kullanması, diğer yandan sanat sinemasının estetik stratejilerine başvurması, *The Menu* filmi yalnızca tür sineması açısından değil, biçimsel ve düşünsel anlamda da dikkatle incelenmesi gereken bir metin haline getirmektedir.

Kuramsal Çerçeve

Sinemada sanat ve eğlence arasında kurulan ikilik, özellikle Fransız Yeni Dalga Sinemasından itibaren daha sistematik bir

* Yönetmen, öğretim görevlisi, ORCID: 0009-0007-5839-6836, umutkirca@gmail.com

tartışma zeminine oturmuştur. Sanat sineması, klasik anlatı sinemasının biçimsel ve yapısal kodlarına tepki olarak doğmuş; deneysel, çoğu zaman açık uçlu, simgesel anlatılarla, izleyiciyi aktif bir yorumlayıcıya dönüştürmeyi hedeflemiştir (Bordwell, 1979). Buna karşın ana akım sinema, üç perdeli yapı, dramatik yapı, karakter merkezli çatışma ve net bir çözülme ile izleyiciyi duygusal olarak yönlendiren, daha erişilebilir bir yapıdadır (Bordwell ve Thompson, 2008).

Sanat sineması estetik deneyim ile entelektüel sorgulamayı merkeze alırken; ana akım sinema ise anlatının akıcılığı ve karakterlerle duygusal özdeşlik yoluyla bir seyir zevki vaat eder. Ancak bu ayrım, sinemada geçerliliğini yitirmeye başlamış; birçok yapı bu iki yaklaşımı harmanlayarak hem kitlelere ulaşmayı hem de estetik değer taşımayı hedeflemiştir. *The Menu*, bu açıdan incelendiğinde, anlatı yapısı bakımından ana akım sinemaya yakın durmakla birlikte, içerik ve biçim yönünden sanat sinemasına özgü çok katmanlı bir yapı sunmaktadır.

20. yüzyılın ortalarında, İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga Sineması gibi akımların etkisiyle, sanat sineması, klasik Hollywood anlatısına bir alternatif olarak konumlanmış; biçimsel yenilik, anlatısal belirsizlik ve karakter psikolojisinin derinlemesine işlenmesi gibi özelliklerle öne çıkmıştır.

Bordwell'in (1979) tanımıyla sanat sineması, klasik anlatı sinemasının kurallarını ihlal eden, izleyicinin pasif tüketiciliği yerine aktif yorumculuğunu ön plana çıkaran bir sinema biçimidir. Sanat sinemasının belirleyici özellikleri anlatının nedenselliği yerine, karakter psikolojisi ve tematik derinliğe dayanması, olay örgüsünün gevşek yapısı, sonucun belirsizliği ve anlatının simgesel ya da açık uçlu doğası şeklinde sıralanabilir. Bu sinema, anlatı sürekliliğini bozarak seyirciyi metinle eleştirel bir mesafede konumlandırmayı hedeflemektedir. Buna karşılık, ana akım sinema, üç perdelik yapı, nedensel ilerleyen olay örgüsü, net hedefleri olan karakterler, dramatik doruk noktası ve çözüm gibi yapısal öğelerle örülmüştür. Bordwell ve Thompson,

bu yapıyı “klasik anlatı sineması” olarak tanımlar ve bu sistemin izleyiciyle duygusal özdeşlik kurarak, onun anlam üretimini yönlendirdiğini vurgular (2008). Bu noktada, sanat sineması ile ana akım sinema arasında estetik ve ideolojik bir fark da söz konusudur. Sanat sineması, sinemayı bir ifade biçimi olarak görüp estetik arayışları öncelerken; ana akım sinema, seyirciyi tatmin etmeye yönelik, pazarlanabilir bir eğlence formu olarak yapılandırılmıştır.

1980’lerden itibaren postmodern kültürel dönüşümler, Jean-François Lyotard’ın bilgiye ve sanata dair “büyük anlatıların sona erdiği” düşüncesi (1984), sinemada da türlerin, üslupların ve biçimlerin iç içe geçmesine zemin hazırlamıştır. Bu noktada hem sanatsal iddialar taşıyan hem de geniş kitlelere hitap eden girift yapılar ortaya çıkarmıştır. Lars von Trier, Yorgos Lanthimos ve Ari Aster gibi yönetmenlerin filmleri, bu yeni dalga içinde hem festival başarısı yakalayan hem de ticari anlamda karşılık bulan melez örnekler olarak karşımıza çıkmaktadır.

The Menu filmi, klasik bir gerilim filmi gibi başlasa da, ilerledikçe izleyiciyi konfor alanından çıkaran sanatsal bir yapı sergiler. Görsel anlamda simetrik kadrıjlar, uzun planlar, teatral mizansenler ve ‘chef’s table’ deneyiminin neredeyse bir sahneleme biçimine dönüşmesi, sanat sinemasına yakın bir estetik sunar. Diğer yandan, filmde olay örgüsü net bir dramatik yapıya oturur, karakterler belirgin hedeflere sahiptir ve film, genel izleyici için erişilebilir bir anlatı düzlemine ulaşır.

The Menu, sanat sineması ve ana akım sinema arasındaki kuramsal ayrımı hem estetik hem de ideolojik düzeyde sorunsallaştırır. Film, sanatın ticarileşmesi ve sanatçının izleyiciyle kurduğu güç ilişkisi gibi temaları işlerken, kendi formuyla da bu tematik tartışmanın bir parçası haline gelir. Böylece sinema, yalnızca içerik sunan bir araç olmanın ötesine geçerek, aynı zamanda kendi yapısını ve işlevini sorgulayan bir anlatı formuna dönüşür.

The Menu; korku sinemasının alt türleri (katil temalı korku, psikolojik gerilim, folklorik korku), komedi sinemasının biçimleri (kara mizah, satir, absürt) ve dramatik anlatı unsurlarını bir araya getirerek, girift anlatının güncel örneklerinden biri haline gelir. Bu bağlamda film, ne bütünüyle bir korku filmi ne de yalnızca bir kara komedidir. Anlatı yapısındaki türsel geçişkenlik, filmdeki ritüel yapılarla birleşerek izleyicide hem huzursuzluk hissi hem de entelektüel bir çözümleme arzusu uyandırır.

Göstergebilim, filmlerdeki görsel ve sözel işaretlerin anlamını çözümleme sürecidir. Roland Barthes (1972), anlamın yalnızca doğrudan gösterilenle sınırlı kalmadığını; her gösterenin aynı zamanda bir "mit", yani ideolojik anlam taşıdığını öne sürer.

The Menu, sunduğu objeler (yemekler, mutfak araçları, kıyafetler), mekân (ada, lokanta), diyaloglar ve performanslar yoluyla sembolik düzeyde çok katmanlı anlamlar üretmektedir. Bu nedenle film, yalnızca bir anlatı değil, gösterge sistemlerinin karşılıklı olarak birbirini anlamlandırıdığı, karmaşık bir yapı olarak değerlendirilebilir.

Bulgular

The Menu filminde korku sinemasının klasik *slasher* (katil temalı korku) kodları biçimsel düzlemde değilse de, tematik düzlemde kullanılmıştır. Filmin ana karakteri şef Slowik, Sean S. Cunningham'ın yönetmeni olduğu *13. Cuma* (Friday the 13th, 1980) adlı bağımsız Amerikan filmi ya da 25 kadar versiyonu bulunan *Cadılar Bayramı* (Halloween, 1978) adlı filmlerde olduğu gibi günahkârları cezalandıran bir figürdür. Ancak burada cezalandırma doğrudan fiziksel şiddet yoluyla değil, ritüelleştirilmiş ve stilize edilmiş bir yıkım süreciyle gerçekleşir. Bu durum, klasik *slasher* anlatıların görsel şiddet dozunun yerini teatralize edilmiş bir 'estetik ölüme bırakmasına yol açar. Öte yandan, filmde korku öğeleri yalnız fiziksel değil psikolojik düzeyde de işler. Konukların adaya adım atmasıyla başlayan ka-

çinilmazlık duygusu, tedirginlik atmosferinin en önemli unsurudur. Her karakterin geçmişinde gizli bir günah ya da ahlaki bir zayıflık bulunur ve bu zayıflıklar, şefin senaryosunun bir parçasına dönüştürülür. Bu yapı, psikolojik korkunun tipik unsurlarından içsel çözülme ve ahlaki hesaplaşma temalarını destekler.

Film, komediyi doğrudan güldürmek için değil, rahatsız edici bir farkındalık yaratmak amacıyla kullanır. Kara mizahın en belirgin örneği, konuklara sunulan ekmeksiz ekmek tabağı sahnesinde görülür. Bu sahne, lüks restoranların performatif yapaylığını ve yüksek mutfağın gösterişçi tarafını eleştirirken; aynı zamanda sınıfsal görgüsüzlüğün teşhirini de yapar. Bu yönüyle, film Moliere'in satirik geleneğine modern bir örnek sunar.

Absürt komedi unsurları ise konukların tepkilerinde görülür. Ölüm tehdidine rağmen yemek yemeğe devam eden, menüdeki detayları tartışan konuklar; Jean-Paul Sartre ve Albert Camus'un 'absürt durum' tanımlarını çağırıştır. Bu da filmi kara mizahla sınırlı kalmayan, varoluşsal bir absürtlük düzeyine taşıyan anlatı yapısını güçlendirir.

Adada geçen olaylar, özellikle izolasyon, yerel düzene bağlılık ve kurban temasıyla folklorik korku türünü çağırıştır. Ancak klasik folklorik korku filmlerinde görülen doğaüstü ya da pagan unsurlar bu filmde yer almaz. Onun yerine seküler bir ritüel yapısı sunulur: Lokanta bir tür tapınaktır; yemekler ayin nesnesi, şef ise rahip, yönetici ya da tanrı figürüdür.

The Menu, sınıf ayrımlarını sadece ekonomik değil, kültürel, estetik ve simgesel düzeylerde de ortaya koyan bir alegori olarak okunabilir. Şef Slowik'in özel adasına gelen davetliler, çağdaş kapitalist toplumun temsili figürleri olarak inşa edilmiştir. Her biri birer arketip olarak sınıfsal yozlaşmanın, kültürel dejenerasyonun ve etik çürümenin temsilidir. Bu açıdan filmde, yalnız bireysel bir sanat öyküsü anlatılmaz; bunun ötesinde,

neoliberal tüketim toplumunun sınıfsal yapısını da deşifre edilmiştir.

Tyler karakteri, gastronomi konusunda teknik terimlere hâkim, yemeği analiz edebilen ve yemek hakkında söylem üretebilen bir figür olarak görülür. Ancak bu bilgi, üretimle değil, tamamen tüketimle ilişkilidir. Tyler'ın kültürel sermayesi, onu ait olduğu sınıfsal yapının içinde konumlandıran bir tür bedensel bilgiye dönüştürülmüştür.

Filmdeki diğer karakterler de farklı sınıfsal deformasyonların alegorileridir. Eski zengin çift, gösterişli yaşam geçmişi'nin ardında duygusal bir boşluk barındırır. Medya temsilcileri, sanatın ve kültürel üretimin içeriğinden ziyade, onun pazarlanabilirliğine odaklanır. Yatırımcılar ise üretim sürecinin öznesi değil; yalnızca ekonomik sonucu gözeten figürlerdir. Bu yapı, çağdaş kapitalist üretim sisteminin eleştirisini içerir: Değerin üretimi ile tüketimi arasındaki bağ kopmuş, üretim süreci yalnızca bir imaj olarak yeniden sunulmuştur.

Şef Slowik'in öfkesi, bireysel bir sanatçının egosuna indirgenemez. Onun radikal eylemi modern estetik değerlerin bir tüketim nesnesine indirgenmesine karşı bir başkaldırı olarak kodlanır. Slowik'in yemek sanatını yalnızca anlayan değil, onu hak eden bir izleyici kitlesi de yoktur. Bu durum, elitizmin tüketimle birleştiği bir kültürel boşluğa işaret eder. Dolayısıyla film, sınıfsal yapının estetik üzerindeki yıkıcı etkisini, gastronomi üzerinden metaforlaştırır ve kapitalist sistemin kültürel hegemonyasına dair güçlü bir eleştiri üretir.

Şef Slowik karakteri, yalnızca mutfakta yemek pişiren bir şef değil; sanatın anlamı, amacı ve toplumsal konumu üzerine düşünen bir sanatçı figürüdür. Onun yaratıcılığı, yalnızca estetik değil; varoluşsal bir sorunsal hâline gelmiştir. Film sürecinde onun sanatla olan ilişkisi bir tür yaratıcı kriz, hatta sanatsal nihilizm olarak şekillenir. Bu bağlamda Nietzsche'nin nihilizm kavramı, Slowik'in içinde bulunduğu varoluşsal çıkmazı an-

lamlandırmak için kullanılabilir (Nietzsche, 2001). Nietzsche'nin tanımıyla nihilizm, "yüksek değerlerin değerini yitirmesi" durumudur.

Slowik, geçmişte yaratıcı gücünü anlam, tutku ve ilhamla yoğurmuş bir sanatçıyken; zamanla bu değerlerin ticarileşmesi, tüketim nesnesine dönüşmesi karşısında anlam kaybı yaşamaktadır. Artık yemek, bir yeme sürecinden haz alma aracı ya da yaşamsallığı değil, yapmacık bir statü göstergesi haline gelmiştir. Bu dönüşüm, sanatçının kendi üretimine yabancılaşmasını doğurur. Slowik konuklara hitap ederken onları doğrudan suçlamaz; onlara bir tür didaktik performans sunar. Bu sahneler, sanatçının izleyiciyle olan ilişkisinin çarpıtıldığını gösterir.

Her sunum, yalnızca yemek değil; aynı zamanda bir etik manifesto hâline gelir. Ancak bu manifesto, trajik bir biçimde sanatçının kendi sonunu da hazırlar. Slowik'in sanatı, artık yalnızca estetik bir anlatı değil; kurban ve ölümle bütünleşen bir şiddet eylemine dönüşür. Bu durum, modern sanatın sınırlarını aşan bir grotesk performans düzeyine ulaşır.

Film, sanatçının toplumla, üretimiyle ve izleyicisiyle olan ilişkisinin krize girdiği bir çağda, yaratıcı eylemin sürdürülebilirliğini sorgular. Anlamın, değerlerin ve güzelliğin kaybolduğu bir dünyada, sanatçı neyin peşinden gidebilir? Bu soru, film boyunca üstü örtülüdür ve yanıtın izleyici tarafından bulunmasına bırakılır.

Filmde ölüm, geleneksel anlatılardaki gibi bir şok unsuru değil; simgesel, estetize ve ritüelleştirilmiş bir final eylemi olarak sunulur. Özellikle marşmelov kıyafetleriyle gerçekleştirilen final sahnesi, tüketimin doruk noktasını grotesk bir törene dönüştürür. Burada ölüm, yalnızca fiziksel bir yok oluş değil; bir tür ironik arınma işlevi görür. Roland Barthes'ın "ölüm ve temsil" arasındaki ilişkiye dair göstergebilimsel çözümlemesi bu noktada açıklayıcı olabilir. Barthes'a göre ölüm, temsile dönüştüğünde gerçekliğini yitirir ve anlam üretiminin bir nesnesi hâline gelir (1977).

Konukların yanarak ölmesi, klasik anlamda korkutucu değildir; aksine teatral ve sessizdir. Her biri kendi günahının, sınıf pozisyonunun ve kültürel suçunun bedelini öder gibidir. Slowik'in bu ölümü sunması, ölümün artık bir performans sanatına dönüştüğü bir bağlamda gerçekleşir. Bu bağlamda, ölüm bir son değil; bir anlatı biçimi, bir mesaj aracıdır.

Kapitalist estetik, nihayet kendi temsil araçlarıyla kendini yok eder. Film, ölüm üzerinden bir arınma fantezisi kurar, ama bu arınma yalnızca semboliktir. Çünkü gerçek dönüşüm, Margot gibi sistemin dışına çıkan bireyler tarafından temsil edilir.

Margot'nun hayatta kalması, klasik anlatıdaki kurtulan son karakter yapısına benzer. Ancak bu kurtuluş, geleneksel anlamda bir kahramanlık değil; yalnızca sistemin oyununa katılmamış olmanın getirdiği ödüdür. Hamburger talebi, bütün o yüksek mutfak performansına karşılık gerçek, sade haz talebidir. Bu da tüketim kültürünün abartılı yapısına karşı bir direniş imkânı sunar. Film, böylece estetikleştirilmiş ölüm ve sade yaşamsal arzular arasında bir karşıtlık kurarak izleyiciyi düşünmeye sevk eder: Gerçek tatmin nedir ve nerede bulunur?

Tartışma

Filmin anlatısal yapısı ilk bakışta klasik bir kapalı mekânda gerilim anlatısına benzemektedir. Ancak bu yapı, çok katmanlı anlam üretimiyle hem klasik üç perdeli anlatının sınırlarını genişletmekte hem de türsel geçişkenlik üzerinden kendi kendine göndermeler yapan bir anlatı evreni kurmaktadır. Bu melez yapı, hem klasik sinema kodlarını karakter merkezli anlatı, dramatik yapılar, çatışma-çözülme düzeni kullanmakta, hem de bunları ironik biçimde sorunsallaştırmaktadır.

Özellikle şef Slowik karakterinin, bir yandan ilahi bir düzen kurucusu gibi tanrı anlatılarına benzer bir biçimde konumlandırılması, diğer yandan da kendi sisteminin iç çöküşüne tanıklık etmesi, anlatıda karşıtlıkları iç içe geçirir. Slowik hem bir sanatçı, hem bir cellattır; hem yaratıcıdır, hem de yok edicidir.

Misafirler hem sistemin kurbanı hem de failleridir. Onlar yalnızca elit tüketiciler değil, aynı zamanda sistemin inşasında rol almış figürlerdir. Bu durum, sınıf eleştirisinin ötesinde, etik pozisyon almayı imkânsızlaştıran bir yapısal muğlaklığa işaret eder. Girift yapıdaki bir anlatının temel öğelerinden biri olan bu belirsizlik hali, izleyicinin anlamı yeniden üretmesini zorunlu kılar. Film, hem anlatısal hem de estetik düzlemde türsel sınırların bulanıklaştığı, sabit anlamların yerini yorumlamaya bıraktığı bir yapı sunar. Bu yapı, yalnızca sinema estetiği açısından değil, izleyiciyle kurduğu etkileşim bakımından da çağdaş anlatı yapılarının yeniden düşünülmesini gerektirir. *The Menu*, biçimsel olarak ana akım sinema yapısını ve türsel kodlarını kullansa da, bu yapıyı ironik bir biçimde yeniden üretir ve yer yer altüst eder, böylece girift film statüsüne kavuşur. Filmin dramatik yapısı, Hollywood sinemasında sıkça rastlanan bir gerilim hikâyesini andırır: Kapalı bir mekânda, karakterler bir tehditle yüzleşir ve bu tehdidi aşmaya çalışır. Ancak bu yapı, her adımda alt metinler, ironik göndermeler ve alegorik sahneleme ile ters yüz edilir. Örneğin, kurslar, lezzet durakları gibi bölümlere ayrılmış menü yapısı, anlatıya hem ritüelistik düzen kazandırır hem de bu düzenin yapaylığını ifşa eder. Her bölüm aslında hikâyenin doğrusal ilerleyişine değil, yapının içsel çöküşüne hizmet eder.

Filmde özellikle Margot karakteri üzerinden kurulan klasik anlatı, sistemin eleştirisini yapmak için araçsallaştırılır. Margot'un hamburger siparişi, yalnızca olay örgüsündeki bir kırılma değil; aynı zamanda bütün estetik yapıya, gösterişe ve yüksek sanat söylemine karşı bir başkaldırıdır. Bu sahne, sinema tarihi boyunca kurtuluş temalı anlatıların bir ironisi gibidir. Bir hazır yemek ürünü, bütün o sanatsal performansın karşısında yer alır ve bu seçim, izleyicinin estetik yargısını da sorgulamasına neden olur.

The Menu, ana akım sinemanın kodlarını kullanarak, bu kodların sınıfsal ve ideolojik yapılarını deşifre eder. Filmdeki her

yemek, aslında bir göstergedir; karakterlerin sınıfsal kimliklerini, estetik tercihlerinin arkasındaki etik boşluğu ya da toplumsal yüzeydeki yapaylığı sembolize eder. Filmin bu yapısı, onu yalnızca bir tür filmi olmaktan çıkarır; sinema üzerine bir düşünme biçimine dönüştürür. *The Menu*, kendi araçlarını, kendi anlatı tekniklerini ve estetik seçimlerini sahneleyen, onları eleştiren bir metin olma kimliği kazanır. Böylece film, izleyicisini yalnızca bir hikâyeye tanık olmaya değil; aynı zamanda sinemanın olanaklarını ve sınırlarını sorgulamaya davet eder.

Margot'nun dışardan gelen bir figür olması ve adanın, yani sistemin dışına çıkabilen tek karakter olması, izleyici için bir özdeşlik alanı yaratır. Ancak bu özdeşlik, klasik kahramanlık bağlamında işlemez. Onun sistem dışına çıkışı bir zafer değil; yalnızca dışarıdan bakabilenin hayatta kalabileceğini gösteren bir anlatıdır. Bu da seyirciye bir soru yöneltir: Sistemin içinde misin, dışında mı?

The Menu filmi, yalnızca gastronomik estetiği anlatan bir yapı değil; aynı zamanda sanatın doğasına, üretim biçimine ve alımlayıcı ile ilişkisine dair eleştirel bir düşünsel düzlem inşa eder. Şef Slowik karakteri, yalnızca bir mutfak şefi değil; yaratıcı üretimin tüm sorumluluğunu üstlenen bir sanatçı, bir ritüel lideri, bir yönetmen ve hatta bir tanrı figürü olarak konumlandırılır. Bu çok katmanlı temsil, sanatçının üretimindeki otoriter rolü ve bu rolün etik sınırlarını tartışmaya açar.

Slowik'in sanat anlayışı, modernist dönemin "sanatçının dehası" mitiyle bağlantılıdır. Onun estetik üretimi, yalnızca teknik maharet değil; aynı zamanda mutlak kontrol, katı disiplin ve kutsal bir dokunulmazlık gerektirir. Mutfak, bu anlamda sanatçının atölyesi değil, tapınağıdır. Sanatçının otoritesinin sorgulanmadığı, izleyicinin yalnızca tanık değil, kurban olduğu bir alandır. Bu yönüyle film, sanat ve iktidar ilişkisini tartışmaya açar. Slowik, sadece yemek değil, yaşamı ve ölümü de sanatsallaştırır. Her yemek bir eser, her sunum bir performans anlatısı, her misafirse bu gösteriye katılmak zorunda olan bir figürdür.

Ancak bu katılım gönüllülük temelinde değil; baskı, manipülasyon ve yönlendirme aracılığıyla gerçekleşir.

Final sahnesi son derece anlamlıdır. Slowik'in kendisini ve misafirlerini ateşe verdiği sekans, yalnızca bir intihar değil; sanatın sınırlarını aşan bir ritüel, bir kapanış törenidir. Bu sahne, sanat tarihinde Hermann Nitsch'in şiddet ve kurban motifli performanslarını, Marina Abramović'in bedenini sınırlarına kadar zorlayan ritüelistik gösterilerini çağırıştırır (Goldberg, 2001). Ancak bu sahne ile birlikte film, sanatın sınırlarının ne zaman etik dışı hale geldiğini tartışır. Slowik'in mutfağı, bu soruların sahnelendiği bir laboratuvar gibidir. Orada sadece yemek pişirilmeyiz, ahlaki ve estetik sınırlar test edilir. İzleyicinin acı çektiği, aşağılandığı ve sonuçta yok edildiği bir yapıtın halen sanat olup olamayacağı sorusu filmin merkezindedir.

The Menu, yalnız yemek ya da sinema estetiği üzerine değil; çağdaş sanatın doğası ve taşıdığı sorumluk üzerine felsefi bir tartışma metni olarak da okunabilir. Film, sanatın hem yücelten hem de yok eden doğasını aynı anda taşır.

Sonuç

The Menu, çağdaş sinemanın estetik, tematik ve yapısal olanaklarını kullanarak sanatın doğasına, izleyiciyle kurduğu ilişkiye ve tüketim kültürü içerisindeki konumuna dair eleştirel bir tartışma zemini yaratır.

Anlatının merkezine yerleştirilen şef Slowik karakteri, sanatçının üretim süreçleriyle, toplumsal konumuyla ve izleyiciyle olan ilişkisini alegorik bir düzlemde temsil eder. Slowik'in mutfağı, estetik bir mabet olmanın ötesine geçerek, sanatın tahakküm ve şiddet potansiyelini açığa çıkaran ritüelistik bir sahneye dönüşür. Bu bağlamda film, sanatın yalnızca estetik üretmediğini; aynı zamanda imha, yabancılaştırma ve ideolojik yenden üretim işlevleri üstlenebileceğini gösterir. *The Menu* sanatın sınırlarına, anlam üretim süreçlerine ve izleyici pozisyonuna

dair önemli bir eleştirel bakış geliştirir. Margot karakteri ise bu sistemin dışında duran, oyunu kabul etmeyen ve dolayısıyla hayatta kalabilen bir figür olarak sistem eleştirisinin somutlaştığı noktayı temsil eder. Onun sıradan hamburger talebi, estetiğe edilmiş şiddete, sınıfsal ayrımcılığa ve gösterişçi kültüre karşı bir protesto eylemi olarak anlam kazanır.

Filmin finalinde gerçekleşen yangın sahnesi, yalnızca fiziksel bir yıkım değil; aynı zamanda estetik ve ideolojik bir arınma olarak okunabilir. Bu sekans, sanatın kendi mutlaklığına karşı girilen bir başkaldırı, yaratımın kendi sınırlarıyla yüzleşmesi ve şovun kendisini yok eden bir gösteriye dönüşmesidir. Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisi bağlamında ele alındığında, bu sahne temsilin temsil edileni yuttuğu ve gerçekliğin hiper gerçek bir düzleme evrildiği bir kırılma noktasıdır. Bu bağlamda *The Menu*, yalnızca bir tür filmi değil; sanat sineması ile ana akım sinema arasında kurulan kuramsal sınırları bulanıklaştıran, hatta yeniden tanımlayan bir girift sinema örneği olarak değerlendirilmelidir. Film, sanatın yalnızca bir temsil alanı değil, aynı zamanda kendini sorgulayan, izleyiciyi aktifleştiren ve tüketim toplumunun dinamiklerini ifşa eden bir düşünce aracı olabileceğini göstermektedir. Günümüzde giderek artan bir biçimde karşılaştığımız bu tür yapılar, hem sinemasal biçimlere hem de kültürel söylemlere dair yeni bir açılım sunmakta; sanatı, seyirciyi ve anlatıyı yeniden tanımlamaktadır.

Kaynakça

- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Çev.). Hill and Wang. (Orijinal yayın tarihi 1957)
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Çev.). Fontana Press.
- Bordwell, D. (1979). The art cinema as a mode of film practice. *Film criticism*, 4(1), 56–64.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction* (8th ed.). McGraw-Hill.

- Goldberg, R. (2001). *Performance art: From futurism to the present* (3rd ed.). Thames & Hudson.
- Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (G. Bennington & B. Massumi, Çev.). University of Minnesota Press.
- Mylod, M. (Yönetmen). (2022). *Mönü* [The Menu] [Film]. Searchlight Pictures.
- Nietzsche, F. (2001). *The will to power* (W. Kaufmann & R. J. Hollingdale, Çev.). Vintage. (Orijinal yayın tarihi 1901)

Yazarın Özgeçmişi

Umut KIRCA, yönetmen ve öğretim görevlisidir. 2007 yılında Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yönetimi Bölümü'nden lisans derecesiyle mezun olmuştur. 2010 yılında Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimini tamamlamış, halen Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Televizyon Sanatta Yeterlik Programı'nda eğitime devam etmektedir. Akademik kariyeri boyunca Yeditepe Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi ve Nişantaşı Üniversitesi'nde öğretim görevlisi olarak dersler vermiş; halen Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde ders vermeye devam etmektedir. Sinema alanında yönetmenliğini üstlendiği *El Değmemiş Aşk* ve *Büccür* adlı uzun metrajlı filmlerin yanı sıra, televizyon alanında *Yalanın Bat-sın*, *Ah Yaşamak Var Ya* ve *Kendini Bırak Gitsin* gibi dizilerde yönetmenlik yapmıştır.

